注目の最新RPG情報を総力特集

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年10月25日発行(隔週金曜日発行)第2巻第20号通巻28号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.32
1996 10/25
定価490YEN

マクロス デジタルミッションVF-X
リアルバウト餓狼伝説
セクシーパロディウス
スターグラディエイター
サイキックフォース
エターナルメロディ
はるかぜ戦隊Vフォース

GOGO RPG SPECIAL

電撃RPG宣言

ヴァンダルハーツ
ファイナルファンタジーVII
テイルズ オブ デスティニー
アークザラッドII
バスタード!
スペクトラルタワー
TILK
トレジャーギア
タクティクスオウガ 移植決定!
Linda³

女神異聞録ペルソナ

キミの悩みをズバリ解消! 得お助けガイド

最新RPG独占スクープ ネオリュード

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.32

好評発売中

もう、遊んでる？

天地無用！ 登校無用

初回限定特典
イニシャル生産分のみ
描き下しオリジナルイラスト集
マニュアル添付

※OPは横山智佐、EDには折笠 愛・高田由美が熱唱!!　CD2枚組　価格6,800円（税別）

天地無用！「登校無用」用サントラCD【価格2,800円（税込）】がパイオニアLDCより10月23日発売予定！

株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月〜金曜日の13：00〜18：00でお願いします。

XING ENTERTAINMENT

©AIC·PIONEER LDC,INC./XING 1996

T1024574100491

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年10月25日発行（隔週金曜日発行）第2巻第20号通巻28号
発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

定価490円（本体価格476円）

発売：主婦の友社

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24574-10/25

電撃PlayStation Vol.32 RPG特集／女神異聞録ペルソナ ヴァンダルハーツ FFVII アークザラッドII 発行：メディアワークス

注目の最新RPG情報を総力特集

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年10月25日発行（隔週金曜日発行）第2巻第20号通巻28号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.32

1996 10/25

定価490YEN

マクロス デジタルミッションVF-X
リアルバウト餓狼伝説
セクシーパロディウス
スターグラディエイター
サイキックフォース
エターナルメロディ
はるかぜ戦隊Vフォース

GOGO RPG SPECIAL

電撃RPG宣言

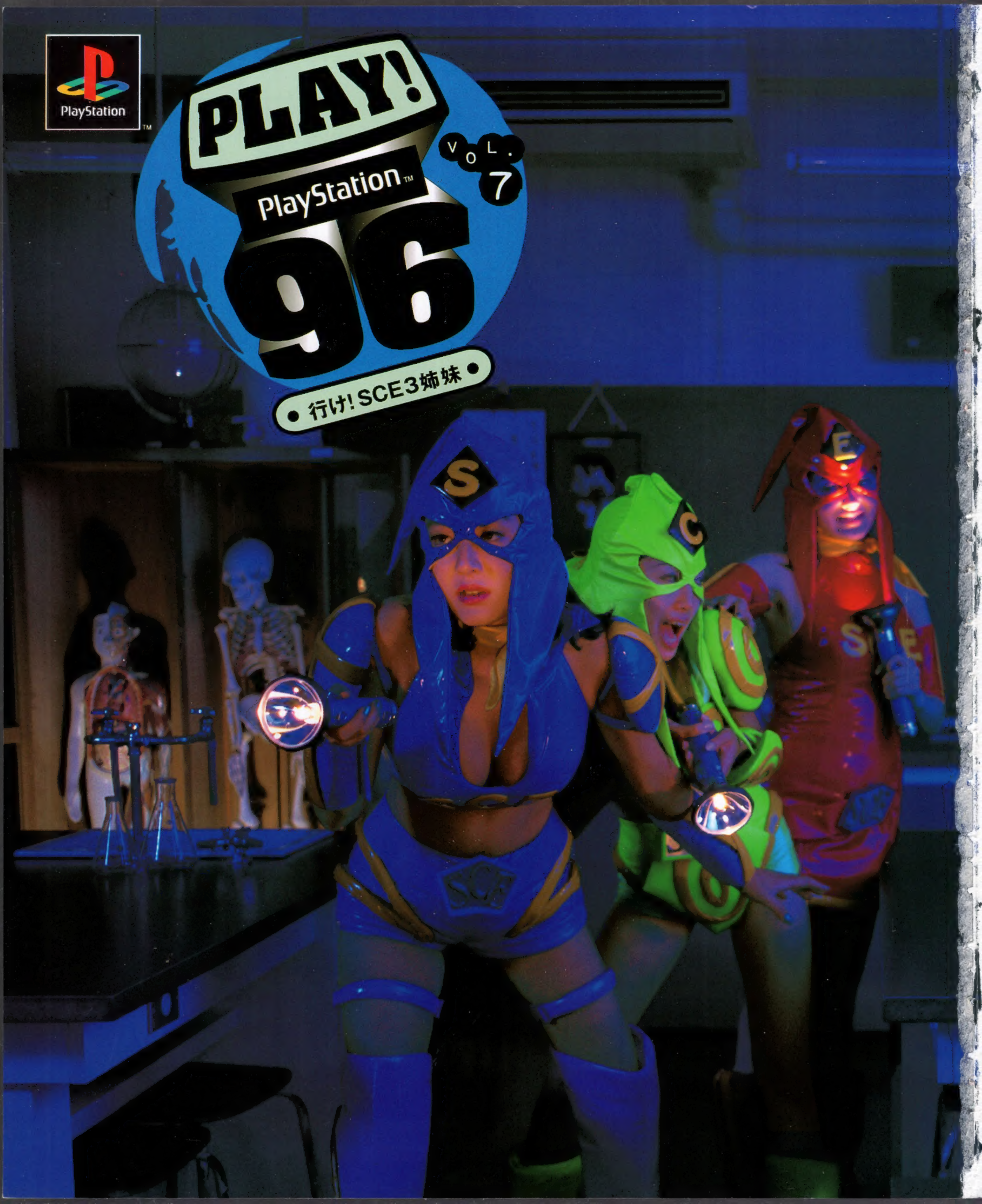
ヴァンダルハーツ
ファイナルファンタジーVII
テイルズ オブ デスティニー
アークザラッドII
バスタード!
スペクトラルタワー
TILK
トレジャーギア
タクティクスオウガ 移植決定!
Linda³

女神異聞録ペルソナ

キミの悩みをズバリ解消! ㊙お助けガイド

最新RPG独占スクープ ネオリュード

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
PLAY!
PlayStation
96
VOL. 7
行け! SCE3姉妹

そろそろ、終わっていいでしょうか・・・?の巻

前回のあらすじ。
三姉妹はただ布団をかぶって寝ているだけであった。以上。
ERI「眠くな〜い」
CHIE「仕方ないから、SCEにでも遊びに行く?」
一説明しよう!SCEはなんとブ企だけ別ビルなのだ!(どうでもいい説明。)
というわけで、SCEに侵入した三姉妹。
SAE「ここが最近部長になったサエキッチーの机ね」
ERI「あ、電子メールが開いてる〜」
SAE「テクモかららしいわ。GALLOP RACER の極秘情報かしら?」
「ゼッケンの色をレースごとに変えたのに、誰も気づいてくれません。苦労したのに。しくしく」
CHIE「意味不明ね。暗号かな」
「ガッツポーズがワキの臭いを嗅いでるように見えるのはちょっとうけたぜ。フフフ」
CHIE「ここにメモがあるわよ。えーっと『オーシャンからTELあり。FINALISTは予定通り完成。出張中のマンチェスターで爆破事件に巻き込まれた制作部O氏の消息については、現地よりTELがあるそうです』だって」
と、その時!電話のベルが鳴った!
SAE「はい!もしもし・・・間違い電話だわ」
一説明しよう!SAEの場合、英語の電話はすべて間違い電話なのだ!
CHIE「ステハニーのとこにもメモがあるわ」
ERI「なになに『AM0:00。学校にて待つ』」
SAE「デートの約束じゃないかしら?」
CHIE「え、じゃあ、写真にとらなきゃ!」
暗闇の学校の中を歩く三姉妹。
しかしそのコスチュームじゃかえって用務員さんが怪しむと思うぞ!
と、その時!
「グウエッヘッヘッへ〜」
SAE「チャイムじゃないかしら?」
CHIE「そういえば私の田舎じゃそうだったわ!」
一説明しよう!その田舎、教えてくれ!
SAE「あ、あれは!」
そこには、暗い部屋の片隅で輪になって不気味な声を上げる集団がいた。
ペルソナに登場する悪魔とゾンビの声をつくるため日夜声の録音を続けるアトラスの開発スタッフだ!
ERI「つまんな〜い。お化けじゃないの〜」
制作者の努力をひと蹴りにする恐るべき三姉妹。
ちなみにその頃、ステハニーは有楽町「のど自慢学校」でハナの穴にポッキーをつっこんで歌っていた。
次号、ついに最終回!

レース大好き CHIEのオススメ

GALLOP RACER
ジョッキーレース
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©TECMO,LTD.1996

マッハGo Go Go
レースゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©タツノコプロ
©1996 TOMY

アクション大好き ERIのオススメ

スマッシュコート
3Dテニスゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 NAMCO LTD.

バーチャルプロレスリング
スポーツ(プロレス)
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©ASMIK/The Man Breeze

フィッシュ アイズ
フィッシング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 PACK-IN-VIDEO

サイキックフォース
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©TAITO CORP.1996

FINALIST
3Dミッションシューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 OCEAN SOFTWARE LTD.

RPG大好き SAEのオススメ

女神異聞録ペルソナ
RPG
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 ATLUS

プレプレ 瓦版(かわらばん) 編集長・ムームー星人

プレプレ4号はもう届いたかムー!
内容は、GALLOP RACER のデモプレイやワールドスタジアムEXの最強ピッチャー使用可データ、首都高バトルの車種別おすすめセッティングデータなど、もりだくさんだムー。まだ入会していない人も、今すぐ申し込めば間に合うムー! ちなみに更新時期が迫った人には更新手続資料が届くムー! こちらも今すぐ手続きするムー! 急ぐムー!
プレイステーション・クラブの入会等に関するお問い合わせは、Tel. 03-3266-7830 まで。
(10:00〜17:30、土・日・祝日は休業)

新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5000

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

" " マークおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ビーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝日除く

本物(ペルソナ)は、RPGの世界を変える。

多感な青春時代、だれもが人生を大きく左右する選択にせまられる。
この時、冷静に自分を見つめ直せる人は意外と少ない。

―本当の自分を発見する―

これは簡単そうで難しいこと。
しかし、すべてはここから始まりここに帰結する。

女神異聞録 〜ペルソナ〜
BE YOUR TRUE MIND

プレイステーション専用ソフト ロールプレイングゲーム（1人用）

好評発売中！ 価格6,800円(税抜)

©ATLUS.1996

パズル雑誌とゲームソフトが合体！

パズル雑誌で人気のナンバー・クロスワードを題材に本格ゲーム化！難易度別に約240の問題を用意し、音やアニメがパズルを楽しく演出します。
廣済堂出版の雑誌「クロスワードハウス」とのタイアップによる問題を解いて、景品応募に参加しよう!!

画面は開発中のものです。

デジクロ
クロスワードハウス監修 デジタル・ナンバー・クロスワード

プレイステーション専用ソフト パズルゲーム（1人用）

11月1日発売 価格4,900円（税抜）

©ATLUS/AI 1996

「いまどきのバンパイア」発売記念！3大特典キャンペーン!!

いまどきのキャンペーン その1
予約特典として、キャラクターデザイン担当の
「高河ゆん」描き下ろしオリジナルポスターをプレゼント!

いまどきのキャンペーン その2
出演している声優さんたちからキミへの
メッセージ＆ミニドラマを収録したシングルCD!

いまどきのキャンペーン その3
聖良ちゃんや杏奈ちゃんとの甘い想い出を忘れないために、
「スイートメモリー」カードシールつき！

●声の出演●
フェイド/結城比呂
川上聖良/小山裕香　後藤絵里香/萩森侚子
牧村杏奈/井上喜久子　リリカ/冬馬由美
カレン/山崎和歌奈　神宮寺玲緒/緒方恵美
リーヴ/速水奨　バルス/関俊彦

「いまどきのバンパイア」ミュージックCD発売決定!! (PODX-1019)「夢の恋人」(オープニングテーマ)「Find your girl」(エンディングテーマ)
※2曲ともオリジナルのほか、カラオケつき　アーティスト/永島由子　10月25日発売　¥1,000(税込)　発売元:ポリグラム(株)

"PS"マークおよび "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

■スタッフ募集中！ ［職種］ 1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

ATLUS
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 株式会社アトラス

闘神伝を買ってTOSHINDENを手にいれろ!
PlayStation
BATTLE ARENA TOSHINDEN
BATTLE ARENA
にとうしんでん
発売中
¥5,800
©TAKARA 1996
PlayStation
発売中・¥2,800
©TAKARA 1996 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1996
イラスト/スズキナヲコ
発売中・
¥5,800
SEGASATURN
©TAKARA 1996
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝2 plus
イラスト/ことぶきつかさ
闘神伝
Ultimate Revenge Attack
URA
当たる!もらえる!!「闘神伝」オリジナルビデオアニメ(Vol.1・2セット)や話題のバーチャル感覚パーソナルモニター「ダイノバイザー(ヘッドマウントディスプレイ)」など抽選で合計160名様に!——キャンペーン期間 96年9月1日~10月31日(当日消印有効)
応募要項:「闘神伝2」「闘神伝2 Plus」「にとうしんでん」「闘神伝URA」商品いずれかの応募券を官製はがきに貼り、以下の要項をお書き添えの上お送りください。●お名前●年齢、性別●住所●電話番号●何でこのキャンペーンを知ったか? お送り先:〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラCS事業部「闘神伝キャンペーン係」
※当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
10名 ダイノバイザー
50名 ビデオアニメセット
50名 ミュージックCD
50名 ステーショナリーセット
—あそびは文化
タカラ
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
©TAKARA 1996 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ●価格は希望小売価格です。
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

電撃PlayStation
1996 10 25
Vol.32

CONTENTS & GAME INDEX

巻頭特報

電撃特報1 ●剣と魔法の世界を舞台にストーリー性を追求した「シネマティックRPG」登場！
NEORUDE（ネオリュード）……8

電撃特報2 ●ナムコがPSで放つ、正当派大型RPGは「テイルズ」シリーズの新作だ！
テイルズ オブ デスティニー……12

電撃特報3 ●残念ながら発売が延期になっていた期待の3DSTGが力強く再発進!!
マクロス DIGITAL MISSION VF-X……16

電撃特報4 ●ネオジオの人気格闘タイトルが早くもPSに移植決定！
リアルバウト餓狼伝説……20

電撃特報5 ●コナミの超人気STGシリーズのお笑いバージョンが高い移植度でPSに登場!!
セクシーパロディウス……22

タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー……24
ファーストクイーンⅣ……26
ベルトロガー9……28
デスウィング……30

特集Ⅰ

最新タイトル満載で電撃RPG宣言発動！ Go Go RPG Special
女神異聞録ペルソナ……40
ヴァンダルハーツ……50
ファイナルファンタジーⅦ……56
アークザラッドⅡ……60
BASTARD!!……64
スペクトラルタワー……68
TILK 青い海から来た少女……72
トレジャーギア……74

特集Ⅱ

電撃PSならではの美少女ゲーム専科 電撃Play Station-G
はるかぜ戦隊Vフォース……84
魔法少女プリティサミー……88
ヒロイン・ドリーム……90
ウェディングピーチ……92
天地無用！登校無用……94
エターナルメロディ……96

特集Ⅲ

ゲームの攻略ならここにおまかせ！ 電撃PlayQuestion
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま……115
ぷくんパ、アークザラッド、幻想水滸伝 ほか

特集Ⅳ

読めば強くなる武闘家養成ページ 格闘無敵
スターグラディエイター……150
サイキックフォース……154
ブシドーブレード……158
ライトニングレジェンド……162

新作ソフトレビューtheDEEPER……105
ビックリPS新記録……110
[読者イラスト] 4色奴隷……112
[特別編集]FINALIST……114
ウラワザデータベース……126
スターグラディエイターはじめて物語……127
電撃コラムス……131
[読者ページ]PSの奴隷……135
読者アンケート……146
読者プレゼント……147
新作ソフトステーション……165
NEXT WAVE?……178
電撃ランキングステーション……180
PS移植化計画Ver.2.0……181
プレイステーション・エキスポ特集……184
電撃NEWS STATION……186
新作ソフトスケジュール……192

ゲームインデックス 50音順

あ
アークザラッド……122
アークザラッドⅡ……60
eexy life EAST END×YURI……173
ウイニングポスト2プログラム'96……107
ウェディングピーチ ドキドキお色直し……92
ウルトラマンゼアス……175
Air Assault（エア・アサルト）……108
Extra Bright……173
エターナルメロディ……96
NHLパワープレイ'96……176
m～君に伝えて～……166
か
怪獣戦記……173
カオスコントロール……107
キング オブ パーラー……109
クマンゲリオン（デザエモン＋）……124
CRITICOM－ザ・クリティカルコンバット－……108
くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま～……108
くるくるパニック……175
黒ノ十三……106
結婚－marriage－……108
さ
幻想水滸伝……123
サイキックフォース……105、154
THE DEEP～失われた深海～……109
三国無双……173
Jリーグ実況ウイニングイレブン'97……172
シティブラボー……176
新SD戦国伝 機動武者大戦……173
水滸伝・天命の誓い……108、121
スターグラディエイター……127、150
ストーンウォーカーズ……125
スペクトラルタワー……68、107
すらいムしよう！……108
3Dシューティングツクール……165
セクシーパロディウス……22
続ぐっすんおよよ……106
それゆけ×ココロジー……175
た
Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム……107
大航海時代Ⅱ……175
タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー……24
タクティクスオウガ……76
黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA～……176
探偵神宮寺三郎～未完のルポ～……171
TILK～青い海から来た少女……72
テイルズ オブ デスティニー……12
DEATH WING（デスウィング）……30
伝説のオウガバトル……124
天地無用！登校無用……94
東京SHADOW……106
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま……115
ときめきメモリアル～forever with you～……121
ToPoLo（トポロ）……175
トレジャーギア……74
首領蜂（ドンパチ）……109
な
日本たらればなしツアー①あれ！も これ？も 桃太郎……108
ネオリュード……8
は
バーチャルシミュレーション パチンコドリーム……109
BASTARD!! 虚ろなる神々の器……64
はるかぜ戦隊Vフォース……84
PAL-神犬伝説-……170
パワーレンジャーピンボール……107
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～……50
ヴィクトリーゾーン2……125
ヒロイン・ドリーム……90、106
ファーストクイーンⅣ……26
ファイナリスト……107
ファイナルファンタジーⅦ……56
フィッシュ・アイズ……108
ぷくんぱ～女子高生の放課後……118
ブシドーブレード……158
プライマルレイジ……173
ヘブンズゲート……168
BELTLOGGER 9……28
ま
マクロスDIGITAL MISSION VF-X……16
マッハGoGoGo……106
魔法少女プリティサミー……88
女神異聞録 PERSONA……40
Meta Ph List μ.χ. 2297……176
ら
ライトニングレジェンド……162
リアルバウト餓狼伝説……20
Leading Jockey Highbred……107
リンダキューブ アゲイン……174
ローンソルジャー……107

電撃特報 1

新感覚RPGを独占SCOOP!

こんなRPG今まで見たことない!! 斬新なシステムがこれでもかと詰めこまれた『ネオリュード』!! 新ジャンル「シネマティックRPG」とは、一体どんなシステムなのか!? 3Dポリゴンによる映像が美しい超期待の新作に大接近だ!!

Neorude
ネオリュード

ジャンル	シネマティックRPG	価格	未定
メーカー	テクノソフト	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

CINEMATIC RPG

Neorude

ネオリュード

生命力たくましい孤高の少年

ルーフレイン・ロゼ

もと海賊ならぬ空賊の少年。パーティ最年少の14歳という年齢ながら、心身ともに非常に大人びているのだ。なぜ空賊から冒険者になったのか、いろいろと事情がありそうだぞ。

STORY 少年たちは旅に出る 自分たちの運命も知らずに

ティル、ルーフレイン、アリアは駆け出しの冒険者。ある日3人は、ノルンゲストと名乗る怪しい黒装束の剣士に、古代遺跡の探索を依頼される。「武具を探してこい。剣、槍、魔杖…何でもいい」と…。

いぶかしさを覚えながらも、遺跡を訪れたティルたち。無数の罠と遺跡を守る敵兵の攻撃をかいくぐり、やがて遺跡の最深部へたどり着いた3人は、思わぬモノを発見する。そこには一振りの大剣、そして古代の大陸船が眠っていた。壮大な冒険の予感が静かに少年たちを包みこんでいく…。

▲主人公たちを待つのは、数々の試練と未知なる敵だ。

少年たちは、一振りの

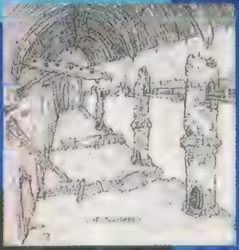
©1997 Technosoft Co.,Ltd ※画面は開発中のモノです。

WORLD 天空を舞台に広がるファンタジックな世界

闇色の球体を中心に、天に浮かぶ大陸と無数の島々が形作る世界が舞台となる『ネオリュード』。13章からなる壮大なストーリーは、空から空へと広かって行くのだ。

空賊、大陸船、遺跡といったキーワードからもわかるスチームパンク的な(「ラピュタ」のような)世界観と、美しいテクスチャーが印象的な3Dポリゴン映像がとてもマッチしているぞ。空を舞台にどんな物語が待っているのか!?

◀国旗らしきものをはためかせるこの船は敵国の大陸船かな？ 他にもいろんな船が登場するぞ!!



▶右の設定資料は遺跡の入口付近のもののようだ。このように、すべてが綿密な設定のもとに作られているぞ。

◀遺跡を訪れたティル。この中にはいったい何が待っているのだろうか？

大空を駆ける純真な戦士

ティル・ウェイロード

冒険者の姉を追いかけるため、自分も同じ冒険者となって旅立った17歳の少年。その姉は今どうしているのか…!? 剣技をもっとも得意としている、パーティの中心的存在なのだ。

精霊と仲よしの優しい少女

アリア・ハイランド

老術士のもとで育てられ、幼いころから精霊術を学んだ少女。その優しいまなざしは、なにを見つめているのだろうか。16歳のアリアには、ギャルより乙女という言葉がぴったりくるのだ。

▼大空を駆け巡る、ティルたちの相棒、飛空船「アプラサス」。雄大な冒険に誘ってくれるぞ。

大剣と古代の大陸船を手に旅立つ

電撃RPG宣言 特集➡P.39 GO GO RPG SPECIAL

格闘?AVG?『ネオリュード』

◀もちろん戦闘もフルポリゴンだ!! 迫力あるぞ!!

▲見下ろしの戦闘画面。視点変化がさらにバトルを盛り上げる!!

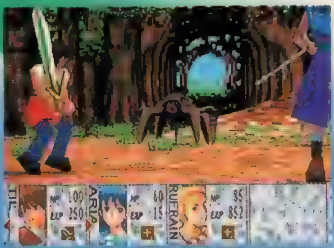
BATTLE 興奮いっぱいの戦闘システム!!

格闘ゲームの要素満載

◀大きな剣を手にしたティルの勇姿を見よ!! どんな剣技を繰り出すのか!?

「ネオリュード」の戦闘は、戦術をじっくり練りたい人、戦闘は面倒くさいという人のどちらにも対応したセミオート進行システムだ。さらに「強・弱攻撃」や「ガード」をはじめ「カウンター攻撃」「吹っ飛ばし」といった格闘ゲーム的な要素が盛り込まれるという情報もキャッチしたぞ!!異形のモンスターとの、新しいスタイルのバトルに注目!

過程経験値プロセスバトルとは?



▲森の中での戦闘風景。背景も細部にわたってリアルに描かれているのだ!!

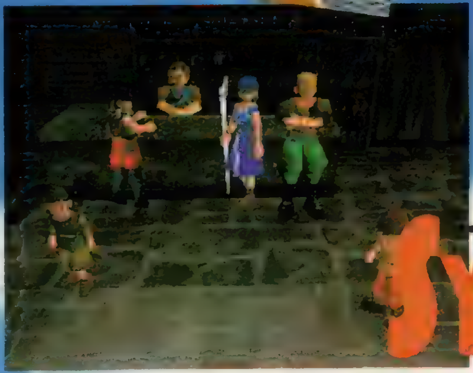
〝過程経験値プロセスバトル〟とは、戦闘中にキャラがとった行動に対して、その都度経験値が入るというシステム。戦闘が終了しなくても、敵を剣で攻撃したり、魔法を使ったりするたびに経験値が得られるという仕組みだ。コマンド入力のいらないリアルタイムバトル(個々のキャラを直接操作するタイプ)だから、迫力も満点。緊張感のある戦闘が展開しそうだ。

ならではのゲームシステム!

ストーリーはプレイヤーが決める?

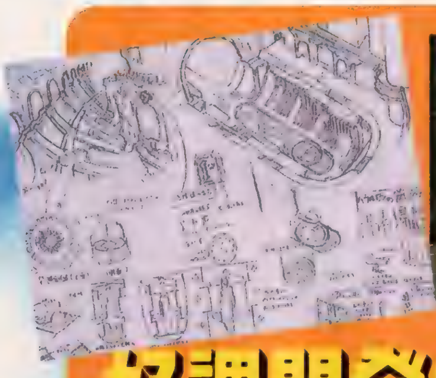
じつは、このゲームでは基本的にプレイヤーは主人公たちを直接操作しない(戦闘時などを除いて)。シネマティックという言葉の通り、物語は映画を観ているかのように流れていくのだ。もちろん何もできないというワケではなく、例えば、主人公たちの訪れた武器屋の主人の判断や、敵国の将軍の選択など、主人公を取り巻く状況をどう決めていくかは、プレイヤーにゆだねられている。物語を作るのはキミ自身なのだ。

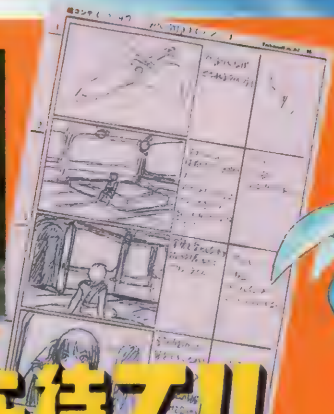
◀キャラクターを直接操作しない!? これぞまさに新感覚!!



▶プレイヤーの様々な選択が、主人公たちの置かれる状況を変えていくのだ。

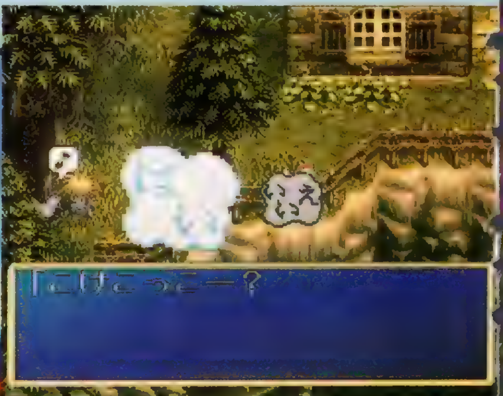
SYSTEM (CINEMATIC RPG) 刻一刻と変わるストーリー展開





好調開発中! 続報を待て!!

電撃特報2



新しい世界観と新しいキャラクターたちによる

新たな物語の幕が開く…

テイルズ オブ

キャラクターデザインに いのまたむつみ 氏を起用！

まずはキャラクターのイラストに注目。この繊細かつ流麗なタッチのデザインに見覚えはないかな？ そう、『テイルズ オブ デスティニー』（以下『TOD』）のキャラクターデザインは、「宇宙皇子」などのイラストで知られている、いのまたむつみ氏が担当しているのだ。氏の手による美しいイラストは、感動の物語をつむぐキャラクターたちの魅力を引き出してくれるに違いない。

魅力あふれるキャラクターに注目！

 ©いのまたむつみ ©NAMCO LTD. ※画面は開発中のものです。

「グローバルスフィアマップ」で表現されるリアルで鮮やかな世界!!

ＰＳのスペックを活かした新しい手法、「グローバルスフィアマップ」を採用することで、起伏に富んだ世界をリアルに表現！　なだらかな稜線を引く山脈の形や地（水）平線の微妙な湾曲など、画面に映る景色は限りなく現実に近い形で描かれている。

電撃RPG宣言 特集➡P.39 GO GO RPG SPECIAL

アクション性と戦略性の両方に秀でた新しいタイプの戦闘システムとして、前作『テイルズ オブ ファンタジア』でユーザーの多大な評価を得た「ＬＭＢシステム」。敵モンスターとの距離と、高低差の要素を取り入れたアクティブなバトルが今も記憶に新しいところだよね。この「ＴＯＤ」には、よりアクション性を向上させた「Ｅ－ＬＭＢシステム」が搭載されていて、戦闘は前作以上にスリリングなものになっているのだ。

さらなる進化をとげた戦闘システム「E-LMB（リニアモーションバトル）システム」

デスティニー

あの『テイルズ オブ ファンタジア』の流れをくむRPGがPSに登場!!

独創的なシステムに一層の磨きをかけ、さらなるパワーアップをとげてPSユーザーの前にお目見えするのだ！RPGファンならずとも目の離せない注目タイトルだぞ!!

テイルズ オブ デスティニー

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年予定		

新フィーチャー満載!『テイルズ オブ デスティニー』

B戦T闘LE

アクション性がアップしたことで、前作以上に緊迫感のあるバトルが展開される『TOD』。それにともない、主人公たちが使う必殺技や呪文の演出も、一段と派手さを増しているぞ。ここではド派手なエフェクトの一部を公開するのだ。

▲基本のシステムは前作のものを踏襲している。敵との間合いや高さの違いに応じて、有効な戦略を立てる必要があるぞ。

鳳凰天駆

前作ではロングレンジ技だったものが、『TOD』では距離的な制限なしで使える技にグレードアップ！　ますます株が上がっている。鳳凰のグラフィックも、一回り大きく、力強くなった。

ビッグの呪文

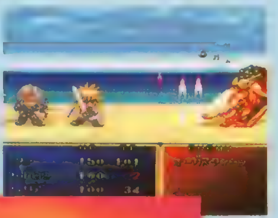
これは『TOD』で新しく登場する「ビッグの呪文」。ジャンプすることに術者が巨大化し、地震でダメージを与えるのだ。んん？　技に見覚えある!?

連続写真で見る鳳凰天駆

技を出すまでに、これだけの細かいアニメーションが用意されている。近距離でも使用可能だ。

CH登場人物ER

ここでは物語の主人公と、彼とともに旅をする仲間たちを紹介しよう。現段階では彼らについての細かい設定はほとんどわかっていないけど、見ているだけでその個性がありありと伝わってくるような特徴的なキャラばかりだ。



▶戦闘における得手不得手はキャラクターによって違う。助け合って旅をするのだ。

◀エクスプロードの呪文が炸裂！　強力な魔法はフィリアにおまかせ？

剣を携え果敢に戦う物語の主人公

スタン・エルロン

物語の主人公であり、5人の中でただ1人、冒険に憧れて故郷を後にするというわずかながらも設定が明らかにされているキャラクターだ。ディムロスという名の剣を持つ。

素早さが身上の冒険者たちがまぶしいボーイッシュな美少女

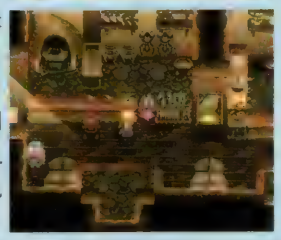
ルーティー・カトレット

動きやすさを重視した機能的な服装と、少年を思わせるショートの髪から活発な性格が容易に見て取れる美少女。彼女は魔法を使う写真も公開されている。魔法剣士なのかな？

のファンタスティックな魅力にとくと迫るぞ!

TOWN 町・村 MAP

◀町や村で生活の様子は異なる。行く先々でその違いを見るのが楽しいのだ。それはそうと、相変わらず家の中の描き込みはすごいぞ。



世界を旅する中で、見たことのない町や村を訪ねて、そこに暮らす人々と接する。それもＲＰＧの大きな楽しみの１つだよね。前作もそうだったが、『ＴＯＤ』では豊かな自然と生き物たちが調和して生きる「世界」が、細かく丁寧に描かれている。そしてそれが、国ごとの気候や文化、土地ごとの風習といったかたちで、町や村に色濃く反映されているのだ。

WORLD 世界 MAP

▲遠近感もつかみやすく、遠くにある目的地までの距離が一目で把握できる。向こうの建物は一体…？

マップウインドウ

パーティの現在位置を、縮小したマップの上に表示するウインドウ。周囲の地形をかなり広範囲に見渡せるのだ。

豊かな恵みをもたらす自然と、魔法を基盤とした古代よりの文明が同時に息づく『ＴＯＤ』の世界。「グローバルスフィアマップ」を採用したフィールド画面では、その独特の雰囲気が香り立つ世界が美しくリアルに表現されているぞ。パーティの状態と現在位置がわかる便利なウインドウにも注目だ。

アクティブパーティウインドウ

パーティの状態をリアルタイムで表示する、前作にはなかったウインドウだ。毒や麻痺といったステータスの異常はもちろん、不満、不機嫌などメンタル的な変化もわかるらしいぞ。仲間の心情が旅にどう影響するのか？

眼鏡の奥に光る知性 パーティを陰で支える参謀役

フィリア・フィリス

ふさふさの髪、つつましやかな表情、女性らしいいでたちと、何から何までルーティーとは対象的なのが面白い知的美少女。強力な魔法でパーティを援護してくれそうだ。

憂鬱な雰囲気を身にまとう 中性的な少年

リオン・マグナス

そこはかとなく「人の上に立つ者」の気品を感じさせるキャラクター。華奢な身体つきは可憐な少女をイメージさせるが、切れ長の瞳とキツめの表情がそれを否定している。

もう一人の戦闘要員 その弓さばきで魔物を撃退!

ウッドロウ・ケルヴィン

スタンと同様、前線に出て積極的に戦う戦士タイプのキャラクターのようだ。しかし、どこか陰りがあり、性格的には正反対の印象が強い。弓を使った後方支援が得意そうだ。

電撃特報3

パワーアップしたバルキリーが再始動!

より速く!より激しく!!

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

発売延期にやきもきしていたファンも多いと思われるこの『VF-X』だが、冬発売に向けていよいよ再始動。ここに、さらに手を加えられた最新版画面を一挙公開！

マクロスDIGITAL MISSION VF-X

シャンル	3D·STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) アナログジョイスティック
発売日	冬予定		

 ©1996 BIGWEST ©1996 BANDAI VISUAL

再始動に向けてのメーカーからのメッセージ

——今回の仕切り直しについてですが、どういうことなのでしょうか？

バンダイビジュアル(株)・沖氏（以下、沖）：この作品の最大のポイントは〝本物のキャラクターゲーム〟を作ることなのです。この「マクロス」のように、アニメーションから、ゲームソフトへと表現メディアが変わっても、ファンの方が体験する感動が「マクロス」らしくなければ意味がないのです。そのために今回新たに仕切り直して〝バルキリーを自由自在に操縦する快感〟を、よりよいものになるようにいろいろと手を加えました。発売については、今冬を予定しています。

——読者へのメッセージを！

沖：ほんと〜にお待たせしましたが、ようやく『VF−X』が戦線復帰しました。発売延期後も、一層のバージョンアップを目指してガンバってきました。プレイしていただければ、開発スタッフが一番大切にしてきた〝マクロスらしさ〟を存分に感じていただけると思います。ぜひトライしてみてください。

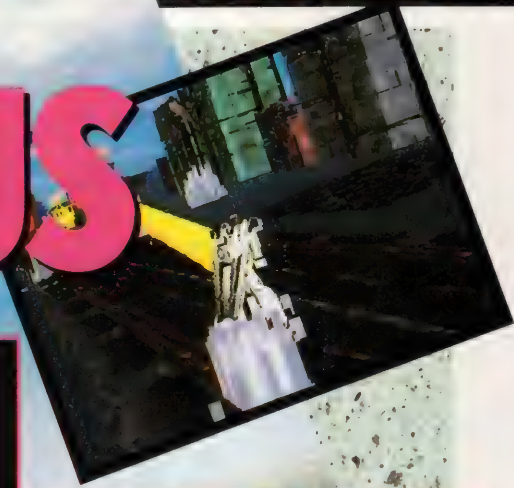
あと多少余談になりますが、バルキリーらしく遊ぶためには、やっぱり〝アナログジョイスティック〟がほしいところですけど……。いや、本当に……。

さらなる高みを目指して…

エフェクトを大幅追加！

グラフィックもより美しく！

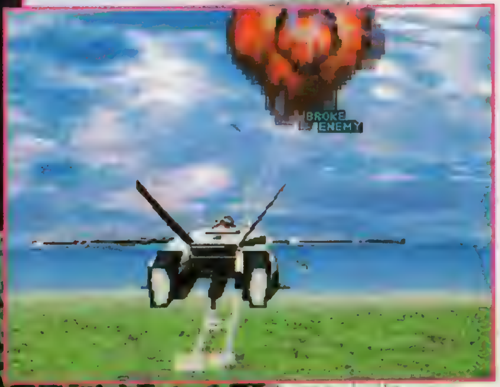
VF-1X plus



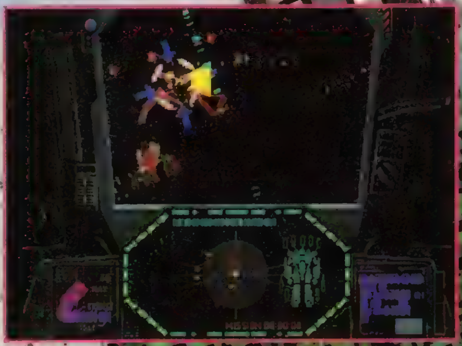
最初から使える機体。これまでにも紹介したように、一世代前の機体であるVF-1をチューンアップして出力などの性能を向上させたのが、この"VF-1X plus"だ。

「VF-X」では、各機体の攻撃性能はミサイルのロックオンエリアの範囲によって差がつけられている。VF-1の場合、この範囲はさすがに狭くなっており、自機の正面近くに敵を捕捉してやらないと、ロックオンすることができないのだ。

▲宇宙での戦闘になるステージで選択すれば、スーパーパックを装備して出撃。大気圏突入のあるステージでは、強制排除の演出も見られる。



△プレイヤーのテクニック次第で、VF-1だけでクリアすることも可能だ。初代「マクロス」からのファンなら、ぜひ挑戦したい。



◁[illegible]による攻撃は、遠くの敵を[illegible]して、自動的に狙って撃つように改良された。しかし、[illegible]敵には当たりにくい。

MILKY DOLLS

ミルキードールズ

「VF-X」のストーリーのカギとなるのが、5人組のアイドルグループ"ミルキードールズ"。プレイヤーの任務"オペレーション・オルフェウス"の目的は、はぐれゼントラーディによってさらわれた彼女たちを救出することだ。

ミルキードールズの声は、桜井智さん（アオイ役）、井上喜久子さん（リアトリス役）、三石琴乃さん（モーリィ役）、今井由香さん（ビオレッタ役）、並木のり子さん（フリージア役）といった有名声優が担当。オリジナル曲もあるぞ。

アオイ・ツワブキ

リアトリス

VF-11B

▲ファイター形態では、機首のサイトに突き出たカナード翼が、特徴あるシルエットを形成している。変形パターンはVF-1のものに近い

サンダーボルトの愛称をもつ、この時代の主力可変戦闘機。VF-1と同じく、バランスの取れた性能をもつ機体だ。

このVF-11Bは、4面から使用できるようになる。すでにやや時代遅れとなりつつあるとはいえ、序盤に使えるVF-1、VF-4あたりに較べれば、性能はかなり上。ゲーム中盤ではお世話になることだろう。

▶敵のミサイルは、自機のバルカンで撃ち落とすことも可能になった。ファイターやガウォーク形態では、ミサイルとの使い分けが重要になるだろう

▶ミサイルの軌道が、これまでに紹介したものとは微妙に変わっているのがわかるかな。こんな細かいところにもこだわりの変更が加えられたのだ

ミーリィ

ビオレッタ

フリージア

重要な秘密を秘めたアイドルたち!

電撃特報 4

究極の『餓狼伝説』がPSに登場!!

リアルバウト餓狼伝説

ギースとの最終決着を！ テリー・ボガード

リアルバウト餓狼伝説

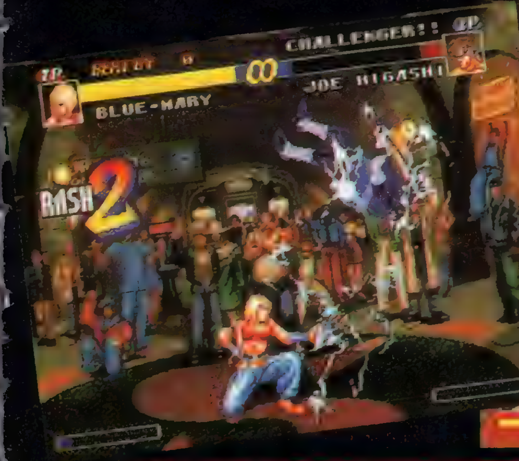
ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		2P対戦可

格闘ACTの人気シリーズ『餓狼伝説』の第5弾『リアルバウト餓狼伝説』のPS版画面を大公開!! 必殺技などの再現度やオリジナルモードなど、ファンの期待に応えるデキだ！

©SNK 1996 ※画面は、開発中のものです。

超ド派手な必殺技や連続技もバッチリ再現!!

全部で16人ものキャラが登場するこのゲーム。その各キャラの必殺技はもちろん、超必殺技や潜在能力までＮＥＯ・ＧＥＯ版そのままのクオリティをＰＳに移植だ。また、強力な連続技を叩き込む、コンビネーションアタックやオーバースウェー、リングアウトといった、このゲームならではのシステムもバッチリ再現されているのだ。けっして他の格闘ゲームでは味わえない、立体的なバトルが楽しめるぞ。



ギース・ハワード
新たなる野望を胸に…

PS版オリジナルモードも充実!!

このＰＳ版ではＮＥＯ・ＧＥＯ版やＳＳ版にはなかったオリジナルモードが用意されているぞ。キャラクターの体力が０になるまで、何人のＣＯＭを倒せるかを競う〝サバイバルモード〟、各キャラ６種類（Ａ～ＳＳＳの６ランク）の連続技を鑑賞することのできる〝マスターアートモード〟の２つ。この〝マスターアートモード〟で覚えた連続技をヒントに、自分だけのオリジナル連続技を作ることだって可能なのだ。

また、必殺技が１発で出せる〝ＬＲコントロール〟や、対戦時のステージやＢＧＭをセレクトできるなど、格闘ゲームには欠かせないオプションも充実。より快適で、アツイ対戦プレイが楽しめるようになったのだ。

▲このゲームでは〝ＬＲコントロール〟がさらにパワーアップ。必殺技の種類だけでなく、強弱も設定できるのだ。

連続技を
マスターせよ!!

5 電撃特報

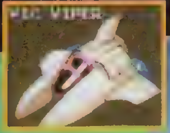
全宇宙の平和より、ねー

セクシーパロディ

キャラクターは8種類!!

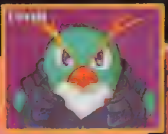
『セクパロ』で新たに登場する3種類のキャラクターは、どれも使える精鋭機ばかり。今回は1Pキャラを紹介するけど、能力は2Pキャラも同じだぞ。

ビックバイパー



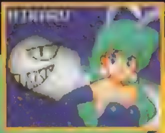
昔は「超時空戦闘機」、でも今はタイ焼き屋の主人。「ハロ」とレーザーは相性が悪い？

イワン(新)



オプションが分身タイプではなく、バイパーと同じトレースタイプになったのが強み。

ひかる



前方にはとことん強いキャロットは健在。でもまばたきすると、自機を見失うかも。

マンボ

「マンボウ」から「ウ」がなくなっても、相変わらずのレーザー大将軍ぶりがス・テ・キ。

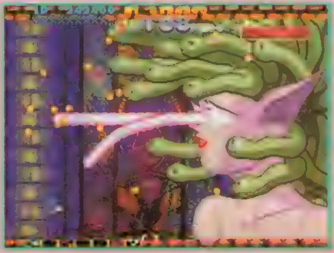
アーケードであまりプレイしなかったアナタ。さぁ、気持ちを入れ替えて、今こそ『セクパロ』を遊ぼう。最後のご褒美を見るために!!

新システム満載のシリーズ第4弾!! 早くも登場!!

ステージ・ノルマ・システムをひっさげ登場した「セクシーパロディウス」。アーケード向きではなかったシステムだけど、PS版ではじっくり楽しめる内容になっているぞ。全ステージのノルマ達成をめざせ!!

◀ステージは7面構成。ノルマを達成したかどうかでステージが分岐していくのだ。

▼途中で割り込んでくるステージは、ボス・オンパレード。5体のボスが登場するぞ。



▲ノーミスで進むと、難易度がゲロゲロに上がるぞ。死にまくったほうが簡単…。

ボス割り込み面もあるぞ!!

頼れる(?)NPC「アレキサンダー」!!

白ベルを取ると、NPCの「アレキサンダー」（通称アレックス）が登場するぞ。彼は敵に体当たりで攻撃したり、コインを回収してくれるのだ。カタイ敵に当たるとダメージを受けHPが減少するので、黄ベルを取ってライフを回復しよう。白ベルを取り続けると、HPやスピードがアップするぞ。

▲アレックスのレベル（最大4レベル）が高いと、コインを集めるステージではかなり楽になるぞ。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ちゃん大好き!!

ーウス

セクシーパロディウス

ジャンル	STG	価格	¥4,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	11月1日		

何度も楽しめるステージ・ノルマ・システム!!

各ステージにはノルマが設定されていて、これを達成するかどうかでクリアデモが変わったり、次のステージが変化していくぞ。達成しないと登場しないステージもあるので、何度も楽しめるのだ。ノルマには「ボスを倒す」という単純なものから「コインを300枚集める」という難易度が高めのものまでさまざま。失敗してもクリアすることはできるけど、全ステージのノルマを達成すると、スペシャルステージが遊べるようになる。

▶ノルマを達成するには、それなりのコツが必要なのだ。

◀すべてのデモを見たければ、ボスを倒さないことも必要になってくる。タイムオーバーになるまで耐えてみよう。

ノルマ成功

▲1面ボスを倒すと、ボスの正体がわかって、めでたしめでたし。

ノルマ失敗

▲ボスを逃がすと…。焼け野原になっても、ゲームオーバーにはなりません。

ミカエル

後方からの敵が多いだけに、全方向ショットは便利。でもパワーアップすると超難度に!!

こいつ

ホーミング性能がある「こいつショット」を開発。これで後ろの敵も安心だね。

オプション(新)

こいつ、ミカエル、サンダークロスに変身。でも、カンヘキには変身できないらしい。

シューティングスター(新)

「ヤッホー!」からのゲスト出演。ホーミングぷりぷりの武器がメチャクチャ強い。

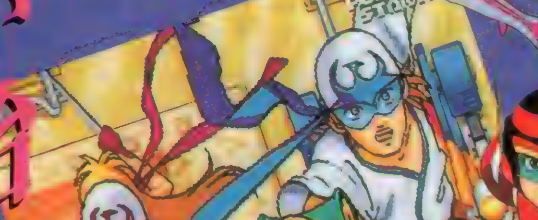
今度の『パロ』は「ねーちゃん」だ!!

タイムボカンシリーズ

PSを舞台に世紀の大対決(ドリームマッチ)が始まる

タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー

ジャンル	STG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	11月予定		2P同時プレイ可能



タツノコプロが世に送り出した、歴史に残る人気TVアニメ「タイムボカン」シリーズが、PSで華麗に復活！　お約束のシーンはもちろん、BGMに原曲を使用しているので雰囲気バッチリ。オールドファンにはたまらない内容が目白押しだぞ。

©タツノコプロ　©バンプレ企画　©BANPRESTO 1996

ボカンと一発!ドロンボー

お約束の爆笑シーン連発!
なつかしのキャラ総出演の超豪華STG

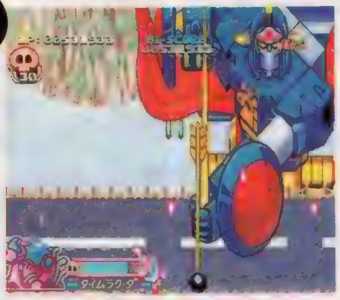
ゲーム内容は、オーソドックスな2P同時プレイ可能の縦スクロールSTG。主人公は正義のヒーローではなく、ドロンジョ、ボヤッキー、トンズラーの悪玉トリオなのだ。各ステージにシリーズのヒーローメカがそれぞれ登場し、凝った演出で楽しませてくれる。自機もガイコッツやアンドロメダマ号など、シリーズに登場したものが用意されているぞ。もちろんやられると、お約束の自転車になるのだ。

VS ヤッターマン

◀ご存じ、ヤッターワン！ やられそうになると、ヤッターマンがメカの素を投げるぞ。

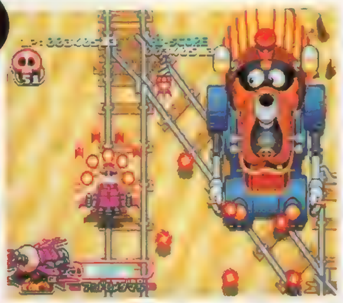
▶ステージ2は、ヤッターキングがボスで登場。他にもちゃんとお助けメカが登場するよ。

VS ヤットデタマン



◀「仏の顔も3度まで」がお約束のボスキャラ大馬神。カッコイイのだ。

VS ゼンダマン



◀レールの上を走るゼンダライオン。思わず歌いたくなっちゃうのだ。

VS 逆転イッパツマン イタダキマン

◀中ボスは、イタダキマンに登場したお助けメカが連続で登場するぞ。なかなか手強い！

▶みんなの憧れ!? 逆転イッパツマンの逆転王！ 攻撃パターンのエフェクトがナイスだ。

VS オタスケマン

◀オタスケサイが、中ボスとして登場。正面にいるとレーザーの餌食になってしまうぞ。

▶ボスキャラのオタスケンタは、オノと大砲で攻撃。上空をオタスケサンデー号がっ!!

VS タイムボカン

◀ラストステージは、やはり「タイムボカン」。このあとは……ナイショ。

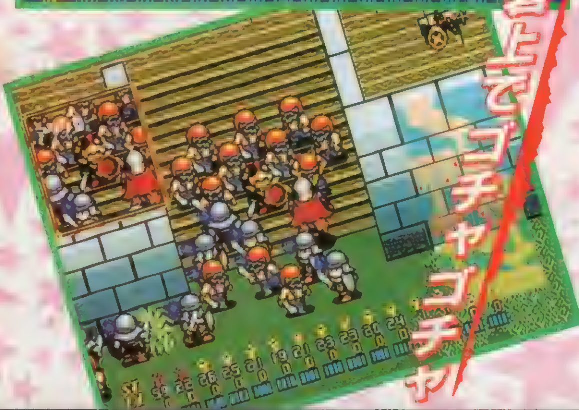
ファーストクイーンⅣ

First Queen IV

最大100人のキャラが同時に戦う"ゴチャキャラバトル"に注目!!

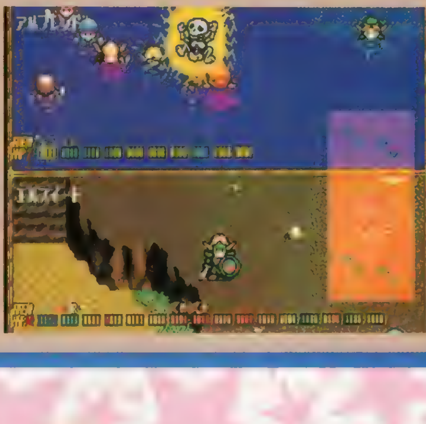
最新画面大公開!

1部隊18人、最大4部隊参加によるリアルタイムバトルが楽しいSLG『FQⅣ』。その最新画面とともに、ゲームの内容を徹底紹介！　アーンド、PSならではの新機能についての情報もお届けしますっ!!



PS オリジナル　メモリーカードで対戦プレイが可能!

パソコンからの移植に際し、新機能としてPS版に加わったのが、この"対戦モード"だ！　これは、セーブデータの中から部隊を1つ選んで、同じように選んだ部隊と戦わせるというもの。もちろん2つのセーブデータやメモリーカードからも選べるので、友だちとの対戦プレイも楽しめる！



◀戦闘でキャラが死んでもプレイに影響はないので、安心して戦わせることができる。

©呉ソフトウェア工房

《戦術》よりも《戦略》!!『FQⅣ』(ファースト クィーン)のゲームシステムを徹底紹介!!

▲拠点の数は100以上！　種類も町、草原、川など多彩だ。キャラクターのクラスによっては得意・不得意な地形もあるので、それを考慮して部隊を運用することが必要だ。

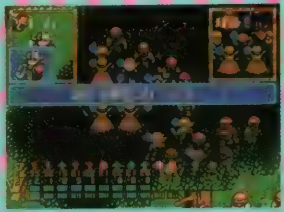
ポイント I 「通せんぼ」が戦略の基本

「ＦＱⅣ」では、個々の部隊がどう目的を達成するかという〝戦術〟よりも、部隊全体でどう目的を達成するかという〝戦略〟が重要なのだ。本拠地が敵に占領されるとゲームオーバーなので、一方で敵支配下の拠点を解放しつつ、一方で敵の移動を「通せんぼ」して妨げるなど部隊全体を見渡した〝戦略〟が必要になるぞ。

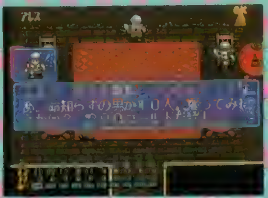
◀いくつかある中立国と同盟を結ぶことで、戦略を有利に進めることもできる。

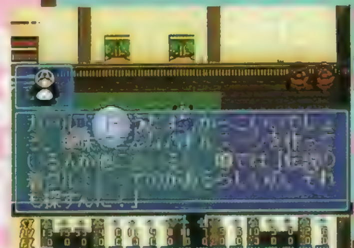
ポイント II 仲間を集めて戦力増強!

「戦略の基本の１つは数をそろえること」と言うが、「ＦＱⅣ」でもそれは同じ。最初にいる仲間だけでも敵に勝つことは可能だが、ポイントＩで説明したように敵の進路を塞ぎながら戦略を進めていくには、ある程度の部隊数が必要になってくる。そこで仲間をどんどん増やしていくことが重要になるのだ。



▲戦闘中に敵キャラクターが味方に寝返って仲間が増えることもある。



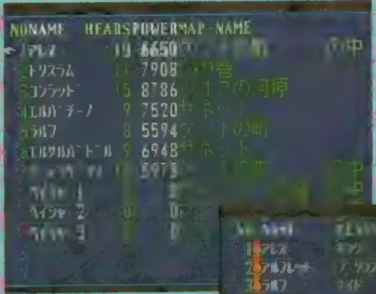


▲◀中立国と同盟を結べれば、その部隊が自由に使えるようになる。また、各地に点在する町などで出会ったキャラクターを仲間に加えることもできるのだ。

ポイント III 部隊編成はお好みしだい

部隊の編成は、同じ拠点上にいる部隊や、未使用の兵士を集めておく〝兵舎〟からキャラクターを選んで行う。基本的にはキャラクターの能力の合計で表される戦闘力値などを参考に編成するが、「このキャラが好き！」という好みだけで編成してクリアをめざすなんてことも、もちろんできるのだ。

▲変なキャラクターばかりで編成した部隊で友だちと対戦！　てなこともできる。



▲強い兵士での小数精鋭部隊や弱いけど人数多めの部隊など、好みしだい。

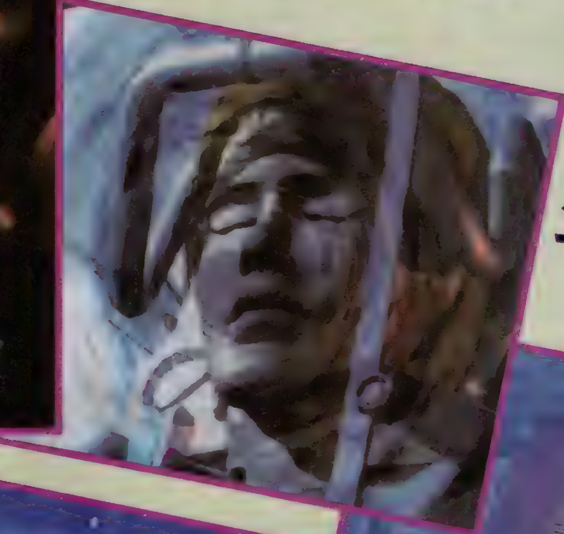
▶人数が限度いっぱいの18人になったら、部隊を２つに分裂させよう。

ファーストクイーンⅣ

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	呉ソフトウェア工房	対応周辺機器	メモリーカード（４ブロック）
発売日	12月上旬予定		

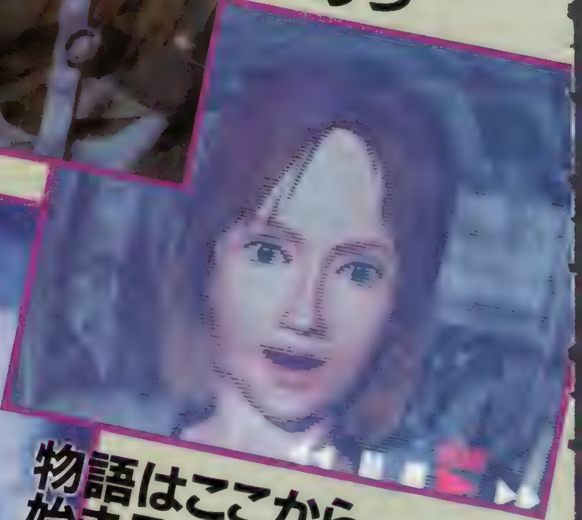
ついに来た!!壮大なストーリーが

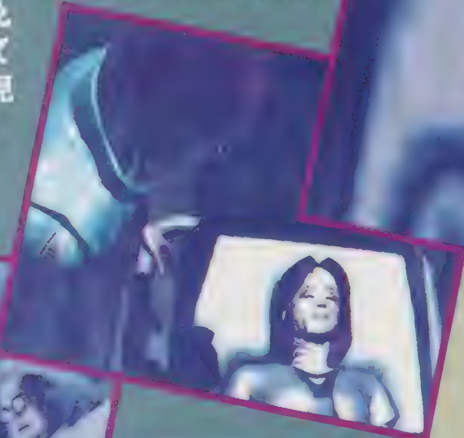
BELTLO



雰囲気タップリなサルー軍曹の回想シーン

ハードなSFの世界観が注目を集めていた「ベルトロガー9」も、いよいよゲームが完成して発売も秒読み段階に入った。今回紹介しているサルー軍曹の回想シーンを始め、ムービーには一層の改善が加えられ、ゲームの見応えもさらにアップしている。まさに必見の価値ありといえる作品だ。





物語はここから始まる…

BELTLOGGER9
ベルトロガー9

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,300
メーカー	GENKI	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月15日		

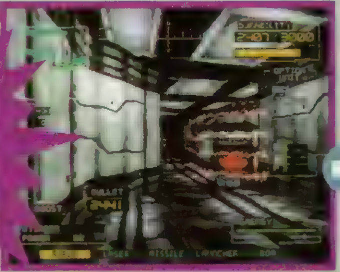
グラフィックはさらに高レベルに!

 ©GENKI 1996

炸裂する超絶3Dバトルの到来だ

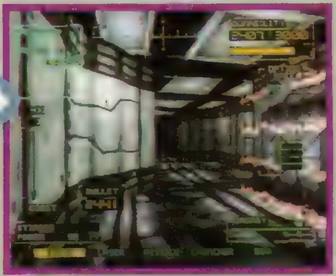
GGER9

油断は禁物



▲とある廊下では、電磁波を帯びたトラップが一定周期で行ったり来たりしている。

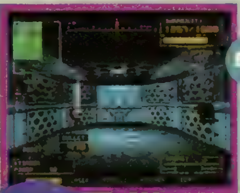
▼こんなところでは、廊下のくぼみに退避して、うまくやり過ごそう。



プレイヤーを待ち受ける難関はやり応えタップリ

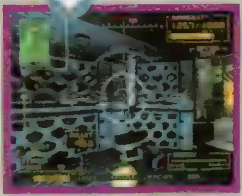
写真を見てもらえればわかるとおり、ゲーム中のグラフィックにはメカニカルな美しさが見事なまでに描き込まれている。ゲーム展開は、施設内に用意された仕掛けの作動やトラップの突破などを中心に作られていて、プレイヤーはテクニックだけじゃクリアできないのだ。奇抜なアイデアに感心させられるものばかりなので、これは期待してくれていいぞ。

ピンチはいつでも



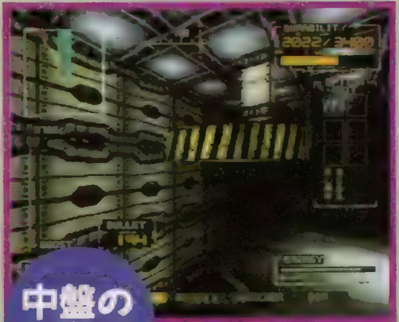
▲何かありそうな部屋を発見。恐る恐る進入をして試みてみると…。

◀後ろでドアが閉まったかと思うと、いきなり異常な空気圧が発生。このままでは、高気圧に押しつぶされてしまう！



▶ある部分を破壊すれば、無事に突破することができる。こんな突発的なトラップもあちこちに用意されているのだ。

中盤の超難関



▲前方の足場は、乗ったあとに、迫ってくる障害物を避け続けないとすぐに落とされてしまう。

DPSで誕生したヒロイン"メアリー"も大活躍!!

本誌２月号で読者におこなった、キャラクターデザイン募集の企画を覚えているかな？　あの企画から誕生したメアリーも、美しいＣＧで命を吹き込まれ、ゲームではアッと驚く大活躍を見せてくれるぞ。今回はメアリーを中心に展開する、中盤で一番の山場となるシーンをお目にかけよう。

だめです…！ コントロールを受け付けません

メアリー、今行くぞ！

急げ、サルー軍曹！

▲今までのザコとは比べものにならないほど巨大な敵が出現！ 仲間のメアリーは、この敵キャラに機体ごと捕らえられてしまう。

◀緊急事態を通信で報告するメアリー。機体の自由も奪われてしまい、まさに絶体絶命なのだ。

DEATH WING

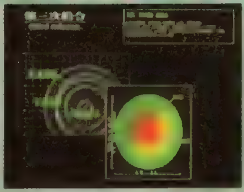
意欲的な試みがギッシリつまったオリジナルの3D・STG。背景や敵キャラの美しいグラフィックにもご注目あれ!!

DEATH WING
デスウィング

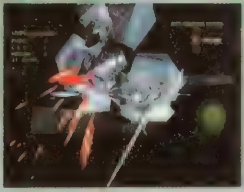
ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800
メーカー	サイバーテック・デザイン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） アナログジョイスティック
発売日	10月25日		

初級パイロットの諸君!STGバトルの基本をマスターせよ

オリジナルの3D・STGとして期待が高まっている『デスウィング』も、いよいよ発売が目前に迫ってきた。綺麗なグラフィックや、斬新なシステムがテンコモリのゲームだけに、待ち望んでいる人の中にはSTG初心者の人もたくさんいることだろう。そんな人のためにも、今回は攻略をグッと楽にする初心者用のアドバイスもお届けしよう。基礎的な攻略とはいえ、応用すれば威力絶大なポイントも含まれているので、腕に自信のある人もチェックしておこう。



◀各ステージの最初には、ミッション内容を説明するデモシーンが入る。



◀巨大なキャラがスピーディに動きまわる。こんなシーンが次々と展開。

初級　危なくなったら逃げろ

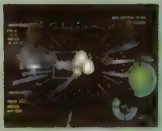
自機のシールドが0になるとゲームオーバーだけど、このシールドは一定時間ごとに回復するシステムになっている（ただし、ハードモードでは回復しないので注意）。そこで、ピンチになったら逃げに徹するのもひとつの手なのだ。

あせらず攻めろ！

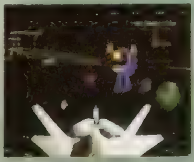
▶ダメージを受けすぎたら1度撤退しよう。体力を回復させてから、再度チャレンジだ

初級　武器の特性を知れ

自機は4種類の兵器を装備していて、それぞれの特徴は下の表のとおりになっている。ちなみに「ゲージ」とは、レーダーの周囲に表示されたゲージのことで、レーザーエネルギーの量を表している。このエネルギーは、一定時間で回復するぞ。



▲弾数制限なしの兵器はガンガン使おう。



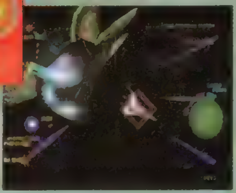
◀当てにくいぶん、威力は絶大なCLB

使用可能な兵器	攻撃力	弾数	使用条件
レールガン	1（×1）	無限	制限なし
ホーミングレーザー	4（×1）	無限	ゲージ1以上
フォトン	8（×6）	6発	ゲージ満タン
CLB	4（×16）	3発	ゲージ満タン

初級　攻撃を当てるコツ

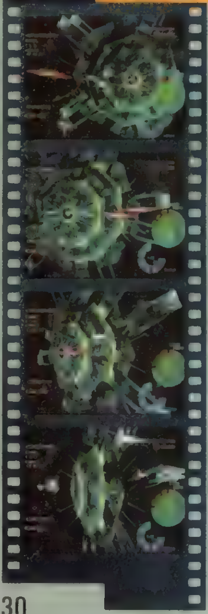
こちらの攻撃が敵に当たっている場合は、必ず小爆風が認められるので、それを目印にするといいだろう。基本的に、レールガンなどは画面中央が着弾点になるけれど、自機の移動に伴い実際の着弾点は少しズレてしまう。そのあたりも計算しながら狙うようにしよう。

▼フォトンなどの追尾系の兵器は、近すぎる敵には当たらない。無駄撃ちはもったいないぞ。



▲右方向にスライド移動しているシーン。着弾点が画面の中央よりも左に寄っているところにご注目。

中級　有効な横移動とは?



敵の攻撃を避けるには、左右方向への動きだけでほとんど対処することができる。その中でも、特に有効な動きを右で図解してみたので、ぜひマスターしておこう。ターゲットとの位置関係の調整にはやや慣れを要するけれど、ターゲットに接近し過ぎたら✚キーを少しの間離す、離れ過ぎたらスライドを少しの間やめる、という感じにすれば十分だ。

✚キー左右による横移動

感覚的にはもっとも理解しやすい回避行動。端的に言えば「直進しながら」の「方向転換」に過ぎない。迅速な避けにはならない上に、ターゲットも見失いやすいので、実戦的ではない。遠くにいる敵を目指す時以外、あまり使うこともないだろう。

操作　✚右or✚左

スライドによる横移動

横方向への平行移動。迅速に動けるので、攻撃を避けるのには非常に有効。また、自機の向きも変わらないので、ターゲットを見失いにくいメリットもある。ただし、横に動いてしまうぶん、ターゲットを真っ正面に捉え続けることはできない。

操作　L1or R1

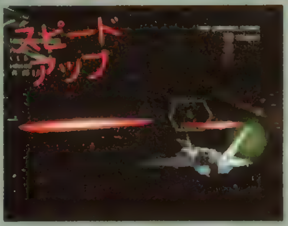
敵を見ながら横移動

方向転換と平行移動を組み合わせると、図のような動きが可能になる。初心者でも行いやすい上に、ターゲットを常に画面中央に捉えながら、相手の攻撃を避けられるというメリットがある。スピードは最低速度にして行うといいだろう。

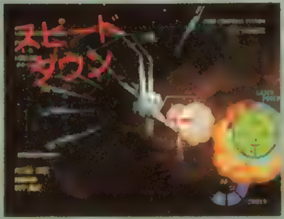
操作　✚左+R1など

©サイバーテック・デザイン

上級　宇宙空間を自由に飛びまわれ



◀一気に勝負したいときにはフルスピードで突っ切れ。



▶スピードダウンして、敵に追い抜かせる手もある。

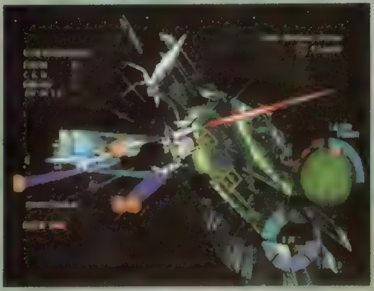
このＳＴＧは、障害物に阻まれない限り、３Ｄ空間のどんな方角にでも飛行することができる。初心者には扱いにくいローリングも、コツさえつかめれば、縦横無尽な飛行を味わえるようになるぞ。また、自機のスピードも様々なケースで重要になってくるので、この辺りも考えてプレイすると、攻略の幅も広がるだろう。なお、アナログスティックを使ってプレイすれば、キメ細かい操作が可能になるだけではなく、より無理の効く動きが行えるようになる。飛行の爽快感も10倍はアップするぞ。ＳＴＧファンなら、この機会に買っておくといいだろう。

初心者も安心。ステージ3までのクリア手順と便利データを総チェック

1－1　巨大衛星の動きに注目

クリア手順

シールドジェネレータからは強力な防御壁が作りだされているので、これら３機を破壊するのが第１歩。最終的なターゲットになる巨大衛星本体は、最後に攻撃しよう。ザコの敵戦闘機は無視しても構わない。



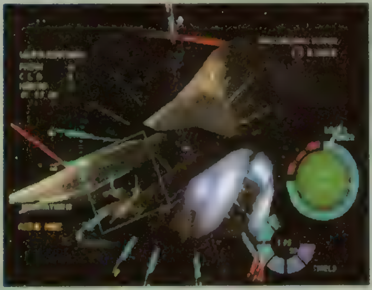
◀うるさいザコもワンサカ登場するけれど、無視しても大丈夫。破壊ターゲットだけに神経を集中させよう。

シールドジェネレータ	3機	それぞれ16HP
巨大衛星	1機	48HP

2－1　フェードアウトがイカス

クリア手順

このステージでもザコの戦闘機は多数登場するけれど、無視しても構わない。ワープしてくる２機の巨大戦艦を、それぞれを撃破すればＯＫなのだ！　２機の戦艦はどちらからでもダメージを与えられるので、順番にはこだわらなくもクリアはできる。



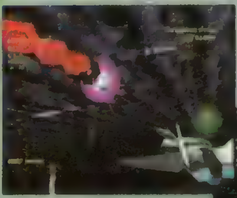
◀後から登場する巨大戦艦の方が、激しい攻撃をしかけてくる。こっちを先に破壊するのが正解。

巨大戦艦	2機	それぞれ48HP

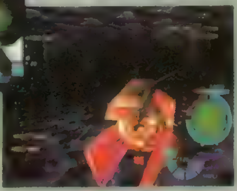
2－2　ボスの動きがユニーク

クリア手順

空中に浮遊するパーツを全てたたき落とすと、これらは合体する。合体したパーツを攻撃し続けると、最後には蛇頭が残る。あとは、この弱点を破壊すればいい。



◀蛇型起動兵器を形成するパーツは、合体すると耐久力がアップする。ホーミングレーザーを叩きこもう。



▶パーツを破壊してからでないと、頭部はダメージを受けつけない。ちょっと手間がかかるかも。

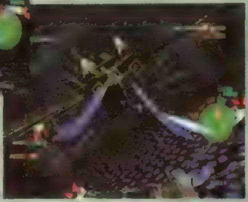
蛇パーツ浮遊状態	7個	それぞれ４HP
蛇パーツ合体状態	1体	それぞれ８HP
蛇型起動兵器頭部	1機	48HP

3－1　伸縮する脚が脅威

クリア手順

脚部は、そのつけねを攻撃すると破壊することができる。脚部を１本でも始末すれば、本体へダメージが与えられるようになるぞ。適度な距離をあけた場所にとどまり、ダメージ覚悟で攻撃しまくる作戦もある。

◀ボス攻撃以上に地形がライバル。衝突に注意しながら攻撃を加えるべし。



▶脚部を１本でも撃ち落とすと、背景が変化する。背景に惑わされると、思わぬ不覚をとるので注意。

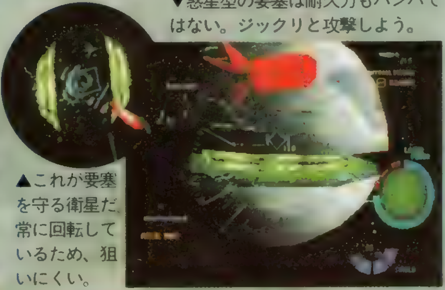
クモ型起動兵器脚部	6本	それぞれ24HP
クモ型起動兵器胴体	1体	100HP

3－2　攻撃の激しさNo.1

クリア手順

４個の防御衛星を破壊してから、要塞本体を攻撃しよう。護衛戦艦は無視してもクリアはできるけれど、叩いておけば、そのぶん攻略は楽になるはずだ。

▼惑星型の要塞は耐久力もハンパではない。ジックリと攻撃しよう。



▲これが要塞を守る衛星だ。常に回転しているため、狙いにくい。

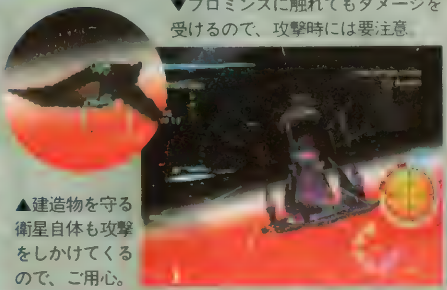
護衛戦艦	14機	それぞれ24HP
防御衛星	4個	それぞれ12HP
中央巨大要塞巨大衛星	1機	96HP

3－3　プロミネンスに注意

クリア手順

防御衛星を始末しないと、中央の建造物は破壊できない。防御衛星は回転中に限っては、耐久力が48ＨＰになっているので注意。４つの中の１つでも破壊すれば、回転は止まって、耐久力も４ＨＰになるのだ。

▼プロミンスに触れてもダメージを受けるので、攻撃時には要注意。



▲建造物を守る衛星自体も攻撃をしかけてくるので、ご用心。

防御衛星	4個	それぞれ４HP
中央建造物	1個	96HP

KONAMI
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
かわいさあまって、白熱100倍!
コナミの3D格闘ゲームは、こんなにラブリー。
●独特のキャラクターモーション、髪、表情など細かな演出がスゴイ!
●「ストーリーモード」はストーリー性を重視した元気いっぱいの冒険対戦格闘!
ライトニングレジェンド
大悟の大冒険
TM
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
対戦格闘ゲーム プレイステーションソフト
'96年12月発売予定 予価5,800円(税別)
画面は開発中のものです。
KONAMI
PlayStation EXPO'96~'97
コナミ株式会社はPlayStation EXPO 96~97に出展いたします。
コナミ株式会社
本　社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所/〒650 神戸市中央区京町75-2
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30
宇都宮出張所/〒321 栃木県宇都宮市中央2-5-12
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12
京都出張所/〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所/〒880 宮崎県宮崎市老松1-4-35
●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
11月より営業時間が変わります
※電話番号は お間違えのないようにおかけください

KONAMI
1996年末
パロウォーズ勃発!
●パロディウスキャラによるウォーシミュレーションゲーム。おもしろおかしく誰でも楽しめて、中味は本格派のSLG。
●登場パロディ兵器約100種類。能力は実在兵器に忠実でマニアも納得。
●全10種類のマップ構成。手軽に楽しめるそれぞれ1話完結のオムニバス形式。
●マルチタップ(別売)使用で最大4人までの対戦可能。
おいおい今度は戦争か!?
ご存じ「パロディウス」軍団が、8つの国に別れて戦争開始!!
嵐が呼ぶ!?第三次極上ワールド大戦勃発だ!
キミはこの近代兵器とパロディが飛び交う熾烈な戦争に勝ち残れるか!?
※画面は開発中のものです。
パロウォーズ
PARO WARS
TM
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ウォーシミュレーションゲーム プレイステーション用ソフト
'96年末発売予定
予価5,800円(税別)
KONAMI
インターネット情報サービス
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所/〒650 神戸市中央区京町75-2
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30
宇都宮出張所/〒321 栃木県宇都宮市中央2-5-12
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12
京都出張所/〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹園町586
宮崎出張所/〒880 宮崎県宮崎市老松1-4-35
●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573

新会社設立。

KCE名古屋

10月1日設立

■コナミ開発グループ（国内）

アミューズメント(AM)機器事業本部	神戸	：業務用ビデオゲーム，技術開発
ゲーミング(GM)機器事業本部	神奈川	：業務用メダルおよび大型機器
クリエイティブ プロダクツ(CP)事業部	東京/港区	：キャラクターグッズ，出版
コナミコンピュータエンタテイメント ジャパン（KCEジャパン）	東京/渋谷区	：PS，SS，N64，業務用，CG制作
コナミコンピュータエンタテイメント 東京（KCE東京）	東京/千代田区	：PS，SS
コナミコンピュータエンタテイメント 六本木（KCE六本木）	東京/港区	：業務用ビデオゲーム
コナミコンピュータエンタテイメント 大阪（KCE大阪）	大阪	：N64，SFC，PS，SS
コナミコンピュータエンタテイメント 札幌（KCE札幌）	札幌	：PS，SS，N64，ゲームボーイ
コナミコンピュータエンタテイメント 名古屋（KCE名古屋）	名古屋	：PS，SS，N64，パチンコ用CG&制御ソフト
コナミコンピュータゲームズ 青山（KCG青山）	東京/港区	：ゲーム開発プロデュース
コナミミュージックエンタテイメント（KME）	東京/渋谷区	：音楽CD，声優・アーティスト，イベント

集え、クリエイター。

KONAMI

KCE札幌

10月1日設立

KCEジャパン
KCE東京
KCE六本木
KCG青山
KME
CP事業部

GM機器事業本部

■クリエイター募集要項

コナミ開発グループ各社では、コナミブランドのゲームを開発するクリエイターを募集しています。
勤務地は、各開発会社。性別・年齢は不問。経験者を優遇します。
完全週休2日制採用。待遇は、経験・能力に応じて当社規定により優遇します。
希望会社および職種（複数可）を明記の上、履歴書、職務経歴書を添えて人事部NS係へ郵送ください。
書類選考の上、追って詳細を連絡します。応募の秘密厳守します。なお、応募書類は返却しません。

- ●プログラマー
- ●シナリオライター
- ●プランナー
- ●アニメーター
- ●CGデザイナー
- ●グラフィックデザイナー
- ●キャラクターデザイナー
- ●広告デザイナー
- ●サウンドクリエイター
- ●ゲーム制作ディレクター
- ●メカニカルエンジニア
- ●コピーライター

問合せ　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1　コナミ（株）人事部SN係　TEL 03-3432-5525

PlayStation
KRAZY IVAN
クレイジーイワン
宇宙一キレたヤツ。地球を救えるのは、お前しかいない!!
その激しい凶暴性のため、病院に隔離されていた男、イワン。彼に武器を持たせたとき、前代未聞のクレイジーな計画がはじまった。
地球に巣食うエイリアンたちが、凄まじい攻撃を仕掛けてくる。イワンの性格は、撃たれれば撃たれるほど、クレイジーに変わっていく。
突如として始まったエイリアンの侵略の前に、人々は恐れ逃げまどう。人類存亡の危機に、ロシアは最後の切り札である「鋼鉄のコサック騎兵(スティール・コサック・パワースーツ)」を投入した。
エイリアンが出現!! ロボット対ロボットの激しい戦闘が繰り広げられる。ミサイル、マシンガンを撃ちまくって応戦しろ!!
人類存亡の危機。
今、一人の男がロシアの大地に立ち上がる。
PlayStation
10月4日発売予定
価格:5,800円
(税別)
Psygnosis' company logo, Licensed Product title.©1995, 1996 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and the Licensed Product title are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All right reserved. Licensed in conjunction with JPI.
PSYGNOSIS
PlayStation
ネットワーク上で
スポーツが戦闘に変わる!
仮想空間で戦う
近未来タンクアクション登場!
アサルトリグス
Assault Rigs
●超リアルな仮想空間で繰り広げられる、目の回るような3Dタンクアクション。
●ブロックを移動させ進路を切り開くパズル要素が、豪快なアクションシューティングと融合。
●迷路のようなステージに散りばめられたジェム(宝石)を集め、出口をめざせ!
●様々なウェポンを使い分け、進路を阻む敵を破壊。
●3タイプのリグ(タンク)をステージに合わせて選択可能。
●40以上におよぶ多彩なステージ設定。
●精細なフルテクスチャーマッピングと高速画面スクロールを実現。
●通信対戦機能を搭載。2種類の対戦モードを選択可能。
10月4日発売予定
価格:5,800円
(税別)
Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. © 1995, 1996 PSYGNOSIS LIMITED.
ASSAULT RIGS are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights
PSYGNOSIS
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ELECTRONIC ARTS VICTOR INC.
3RD ANNIVERSARY
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F 商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6400(受付時間11:00～17:00/月～金)

PlayStation
ELECTRONIC ARTS
舞台は宇宙空間へ。
過激な戦いに結末はあるのか。
「ショックウェーブ」の続編が早くも登場。
太陽系を舞台に前作以上の激しい戦いが待ち受けている。
PlayStation
10月18日発売予定
価格:4,800円
(税別)
SHOCK WAVE
Operation JumpGate
●360°全方向スクロールによる3Dシューティングゲーム。
●火星・土星・そして太陽系の果てへとシナリオが展開。異次元空間「ジャンプゲート」の謎を解きあかすとき、新たなるストーリーの幕が開く。
●ハリウッドの映像技術を駆使し、実写映像とCG画像とを完全合成。ゲーム内に高画質のビデオムービーを長時間収録。
●前作同様テレビ・映画で活躍中の一流キャストによる全編日本語吹き替え音声。
●より精細さを増したポリゴン+テクスチャーマッピングによる戦闘シーン。
●シューティングゲーム初心者から上級者まで楽しめるように、3つのモードを設定。
■本作品は単体でプレイ可能ですが、前作「ショックウェーブ」をプレイされていると、壮大なストーリーをより一層お楽しみいただけます。
ショックウェーブ
オペレーション・ジャンプゲート
©1996 Electronic Arts. Shock Wave and JumpGate are trademarks of Electronic Arts. Video footage produced by Electronic Arts Productions,Inc.
PlayStation
SEGASATURN
最強部隊が戦車で挑む、極秘ミッション。
闇に葬られた傭兵たちが、遂に動きはじめる…。
シェルショック
SHELLSHOCK
JUS' KEEPIN' DA PEACE
●新隊員となったキミは、近未来型戦車M-13 プレデターを操縦。
●人質救出、基地破壊など多彩な25ミッションを遂行。
●ミッションごとに戦車をアップグレードして、ハードな戦闘を切り抜けろ!
●スムーズでスピード感のあるグラフィックが展開。
●大迫力の効果音と、リアルな会話音声。
●BGMはアメリカのラップアーティストが担当。ハードコアなヒップホップビートにのって敵を打ちまくれ!
10月25日発売予定
価格:5,800円
(税別)
SEGASATURN
10月25日発売予定
価格:5,800円
(税別)
CORE
©1996 CORE DESIGN LTD. All Rights Reserved.
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
スタッフ募集
【募集職種】1 ソフトウエアエンジニア 2 グラフィックアーティスト 3 プロデューサー 4 PCゲームマニュアルライター 5 ゲームテスター
【資 格】男女 年齢不問 希望職種に従事出来る実力を持つこと 経験者歓迎
【応募方法】履歴書 写真 希望職種 職務経歴書、応募作品 応募書類は返却致しません
【送 付 先】〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F エレクトロニック・アーツ ビクター(株) 03-5436-6458
EA・HOTLINE
03-3222-8412
EAホットライン
http://www.ea.com/EAVWEB/
EAV WEB
インターネット EAVホームページ
http://www.ea.com/EAVWEB/

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN OCTOBER

爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

PlayStation™

株式会社メディアワークス・月刊電撃コミック「ガオ！」連載中、またテレビ東京系でテレビアニメとして放送された「爆れつハンター」が麻雀ゲームになって登場。アニメ版と同じ超豪華声優陣を起用。

キャロットやティラなど原作に登場する個性豊かな キャラクターが、麻雀で大暴れ！

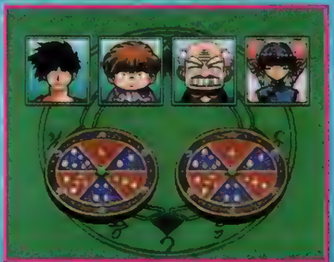
シナリオモードに加え、勝ち抜き戦モードにフリー対戦モードも用意。初心者でも安心の親切機能満載の麻雀ゲーム。

10月25日発売

■テーブル・麻雀

■価格5,800円（税抜）

©あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー
©BANPRESTO 1996



"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！

バンプレストグループテレフォンサービス
03-3847-6320　電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

BANPRESTO

そしてついに……
幾億の昼と幾億の夜を従えて
RPGがやってくる!
電撃PSはRPGの味方です
買ったソフトを深く濃く
プレイしつくすための
電撃RPG宣言なのです!
電撃
RPG宣言
GoGoRPG
SPECIAL

イラスト／C次郎

女神異聞録

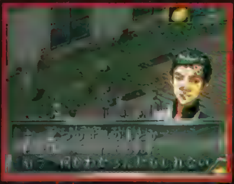
今回は、カーマ宮殿クリアまでのストーリーをどこよりも細かく攻略。また後半では、効率よくゲームを進めるためのお得な情報も掲載しているぞ。今回の攻略範囲よりも先に進んでいる人にもきっと役立つだろう!

ストーリー攻略《中盤編》聖エルミン学園〜カーマ宮殿

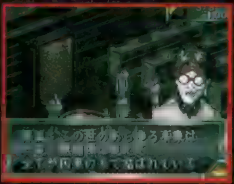
聖エルミン学園

元に戻った学園内

テッソを倒して黒い女の子の魔の手から学園を守ると、校内の構造も元に戻り、アクマも出現しなくなる。内藤に言われた通りに図書室に行かないと外に出ることができないので、ここは素直に向かうようにしよう。学園内は入れる部屋は少ないし、有力な情報を得られるわけでもないので、図書室へ行った後はすぐ街に出ても問題はないぞ。



◀図書室にいる、ある人物に会ってほしいと内藤から頼まれるのだ。



◀この世界の悪魔君は博識な奴らしい。フィレモンのことを教えてくれたり、いろいろ協力してくれるぞ

アラヤ神社

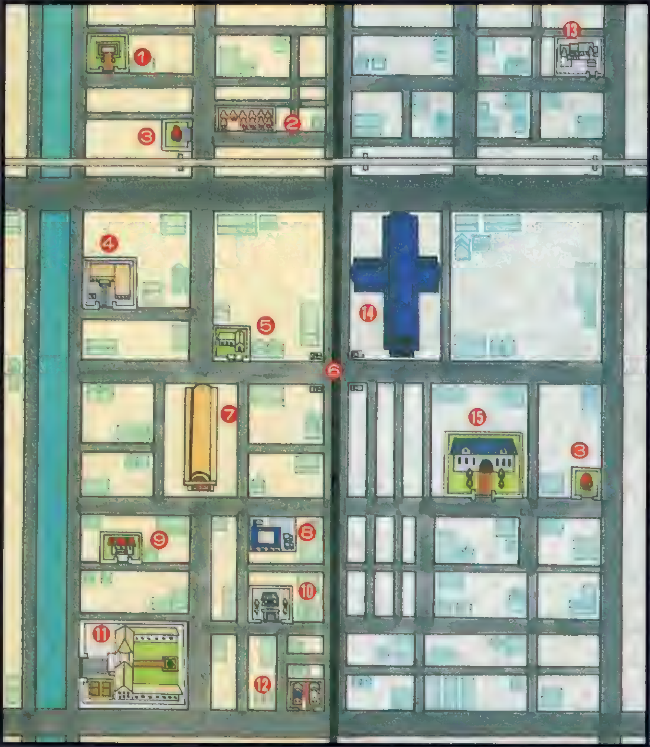
お助けフィレモン再び!

図書室にいる悪魔君の情報から、近くのアラヤ神社に向かうことになる。神社の場所は異世界も変わらないので、迷うことなくたどり着けるはず。ここでは再びフィレモンに会うことができる。そして、今この街がどうなっているのか、この後主人公たちはどうすれば良いのか、などのアドバイスをしてくれるのだ。やはりフィレモンという人物は、主人公たちの導き手のような存在なのだろう。彼の助言に従って、さっそく破魔の鏡を探しに行こう。

▶ここでも蝶が出現し、まばゆい光とともにフィレモンが現れる。彼だけはこの世界でも同じだ。

▶元の世界でちゃんと町の人の話を聞いていた人は、破魔の鏡のありかを容易に推測できるハズ

異世界 御影町全体マップ



①御影遺跡
②迷いの森
③アガスティアの木
④御影郷土資料館
⑤町医者
⑥地下鉄ターミナル
⑦御影サンモール
⑧コンビニ YIN&YAN
⑨姫野邸
⑩アラヤ神社
⑪聖エルミン学園
⑫金田宅
⑬マナの城
⑭ブラックマーケット
⑮幽霊屋敷

イラスト／影一郎

 ©1996 ATLUS

ペルソナ

電撃RPG宣言 1
GO GO RPG SPECIAL

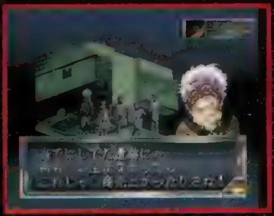
女神異聞録ペルソナ

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	9月20日(発売中)		

2Dフィールド・楽園サイド

主人公たちの住む御影町とそっくりな街

異世界の御影町は街の西半分が楽園サイド、東半分が荒れ地サイドと2つに分かれている。マップは似ているが、さまざまな施設が元の世界の御影町とは違っているぞ。現時点では西側しか移動できないが、地下鉄のダンジョンを通ることができれば、東側に行けるようになるのだ。ひとまずは西側を探索しながら、パーティの強化を図ろう。コンビニや商店街では装備品も売っているので、ここで装備を固めておくのもいいだろう。



▲この世界では、金田カツエと姫野由子の家が入れ替わっている。元の世界で噂だったことが現実になっている!?

2Dフィールド

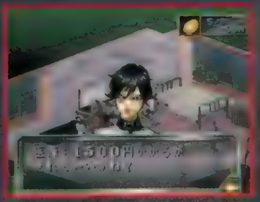
武器屋【YIN&YAN】

[illegible]	[illegible]	ハンドガン	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ハンドガン	[illegible]
[illegible]	[illegible]	マシンガン	[illegible]
[illegible]	1500	マシンガン	[illegible]
[illegible]	1500	ショットガン	[illegible]
[illegible]	2000	ショットガン	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ライフル	[illegible]
[illegible]	[illegible]	ライフル	[illegible]
[illegible]	[illegible]	弾	全員
[illegible]	[illegible]	弾	[illegible]

▲店の表示だけでは、どの武器が誰に装備できるかがわからないので、上の表を参照してもらいたい。どこの武器屋でも、だいたいハンドガン、マシンガン、ショットガン、ライフル、弾の順に2つずつ並んでいるぞ。

[商店街を歩いて回復]

2Dフィールドと3Dダンジョンを移動中は少しずつSPが回復していくのは周知の事実。商店街の3Dを歩いていてもSPが回復するので、これをうまく利用するとタダでHPとSPを満タンまで回復できるぞ。まずはペルソナの魔法で全員のHPを治しておいて、それから商店街の中をダラダラ歩き回れば、自然とSPが回復するのだ。医者で高い治療費を払うのはバカらしいと思っている人にオススメ。そして、浮いたお金はカジノのコインにつぎ込むのもいいんじゃないかな? でも、医者には足を運んで、しっかりメッセージは聞いておこうね。



▲ちょっとした回復に治療費を払うのはもったいない。ケチと言われようとも節約したほうがいいだろう。

御影サンモール

防具屋【Rosa Candida】

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

▲防具屋も誰が何を装備できるのかがわからない。目安としては、まず1つずつ買って装備可能なキャラを確認してから、全員分揃えればムダ買いせずに済むぞ。このパターンで購入すれば、他の防具屋でも失敗せずに防具を買うことができるだろう。また、「女神転生」シリーズをプレイしたことがある人なら、防具名から男性用か女性用かを推し量ることができるかもね。

駄菓子屋【千年万年堂】

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1500	[illegible]
[illegible]	1500	[illegible]
[illegible]	600	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

▲ここではアイテム売買の他、宝石とインセンスの交換や宝石とアイテムの交換も行っている。交換する宝石の組み合わせは月齢によって変わるので注意。説明書の32ページを参照しよう。

薬屋【サトミタダシ】

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

▲この店だけが元の世界と変わらぬ品揃えで営業している。店主の顔も、店内を流れる音楽も変わらないのでホッとするだろう。いっしょに歌うってのもいいぞ。

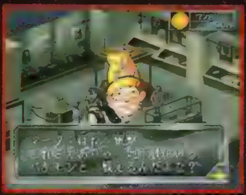
御影郷土資料館

破魔の鏡を入手せよ!

破魔の鏡がどこにあるかは、元の世界で人々の話を聞いていれば資料館にあることがわかるはず。資料館の展示室に入るとイベントが発生して、破魔の鏡を手に入れることができるぞ。これで地下鉄ターミナルに向かう準備は整ったも同然。あとはこれからに備えて、新しいペルソナを降魔させればベターだ。

▲資料館で破魔の鏡を発見。元の世界でも、病院に行く前なら資料館に入れることを知ってたかな?

▲破魔の鏡を取ろうとすると、女の子の顔が浮かんでくる。「まいちゃんに似てる」とマキは言うが……?



▲この鏡がないと地下鉄を通れないので、結局は入手することになる。マークが勝手に取っちゃうしね

御影遺跡

今までの出現アクマ大集合!

◀こんなに弱いアクマたちが出現する。今となっては懐かしい

ストーリーには直接関係ないが、この異世界では遺跡の中に入ることも可能。中はダンジョンになっていて、現時点までの全種類のアクマが出現するのだ。B1Fはレベル10までのアクマが、B2Fはレベル20までのアクマが出現するぞ。ベルベットルームからちょっと遠いけど、スペルカード集めには絶好の場所だと言えよう。地下鉄ターミナルに向かう前に、ちょっと寄り道してみてはいかがかな? 特に、レベルの高いペルソナしかできないとお嘆きの人はぜひ行ってみよう。

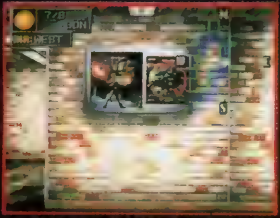
この扉の先にはまだ行けない

この扉の先はもう少しストーリーが進んでからでないと入ることができない。とりあえず目当てのカードを集めたら、ストーリーを先に進めよう。ただ、このダンジョンのことは覚えておこう

地下鉄ターミナル

ボスを倒して街の東側へ

入り組んだ構造のわりにはハズレの道が多く、改札にたどり着くまでがけっこう大変だ。正解ルートを確認したら、1度戻って回復することをすすめる。SPを節約しながら進まないと中ボス戦がつらくなるぞ。改札に入るとそのまま戦闘に突入するので、その前にHPを治しておくように。また、途中にある一方通行のトラップには十分気を付けるようにね。



▲これといって何もないダンジョンだけど、注意して壁を見ると「デビルサマナー」のポスターがあったりするぞ(笑)

▲コイツとは破魔の鏡のおかげで、普通に戦うことができる。遠慮なく倒させてもらうことにしよう

【マップ表記】Ⓤ……上り階段、Ⓓ……下り階段、◆……一方通行トラップ

中ボス戦

VS ―― ヨグソトスJr.

ヨグソトスJr.は、おもに剛の波と散雷撃を放ってくる。これを喰らうとフリーズとショック(一時バッドステータス)になる可能性があるので注意。またタルンダとスクンダも唱えるので、剣攻撃は考えずに魔法中心で戦おう。ブフ系を吸収してジオ系を反射するから、それらの魔法は使わないこと。有効なのはザン系で、その他の魔法はまあまあといったところ。魔攻の高いペルソナをアクティブにしておくと、より有利に戦闘を進められるぞ

▼ヨグソトスJr.を倒した後、黒い女の子が現れる。意味深な言葉を残して再び消えてしまう。なんともいまいましい

黒い女の子 "あき"再登場!

2Dフィールド・荒れ地サイド
暗く荒涼とした街

地下鉄のダンジョンを抜けると、荒れ地サイドと呼ばれる街の東側に出る。その名の通り街並は荒れ果てていて、霧がかかったようにどんよりとした雰囲気が広がっているぞ。2Dマップを見ればわかることだけど、次に行くべきブラックマーケットは地下鉄の出入口からすぐ近くだ。ちなみに街の様子をいろいろ見て回ろうとしても、いたるところに土砂崩れがあって、結局ブラックマーケット以外は行けないようになっている。ムダなことはせずに、まっすぐマーケットに向かうのが賢明。

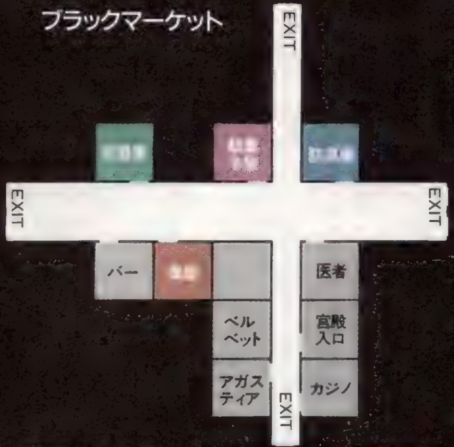
▲道が土砂に埋まっていて、先に進めなくなっている。これも黒い女の子の仕業か？

▶その名の通り黒で塗り固められた商店街。怪しげな雰囲気が漂っている。

ブラックマーケット
商店街に閉じ込められる!?

ブラックマーケットはハーレムクイーンに支配され、足を踏み入れたら最後、外に出ることはできない。外に出るには地下に広がるカーマ宮殿に入り、最深部にいるクイーンを倒すしかないらしい。ますは商店街を隅々までまわり、情報収集と装備の充実に務めよう。この商店街は、店の名前こそジョイ通りと同じだが、店内はかなり異質で楽しいぞ。ひと通り話を聞いたら宮殿の入口が開くので、中に侵入しよう。

ブラックマーケット



駄菓子屋【千年万年堂】

つぶつぶドロップ	800	一時バッドステータスを全回復
さわやかキャンディ	500	一時バッドステータス1つ回復
チューインソウル	500	SPを中量回復
きんのマニコロ	800	エナジードレイン防止
マジカルカード	1500	魔法攻撃を反射
フィジカルカード	1500	物理攻撃を反射
はんごんこう	6000	瀕死(DYING)を治し、HPを30%
コアシール	2000	1戦闘間物理ダメージ半減
ふうまのすず	1200	1/4の確率で戦闘を避ける
ヒランヤ	1200	HPとSPを少量回復
アギダインストーン	8000	アギダインの魔法と同効果
ブフダインストーン	8000	ブフダインの魔法と同効果
ガルダインストーン	8000	ガルダインの魔法と同効果
マグダインストーン	8000	マグダインの魔法と同効果
ザンダインストーン	10000	ザンダインの魔法と同効果
ジオダインストーン	10000	ジオダインの魔法と同効果

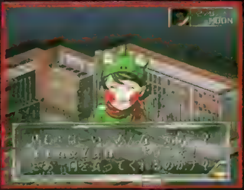
▲楽園サイドのサンモールと同じ品揃えの他に、6つの強力な攻撃系の魔法石が売られている。これらは合体に加えるとかなり有効なアイテムなので、1度は購入して合体で試してみよう。

薬屋【サトミタダシ】

きずぐすり	100	HPを少量回復
ほうぎょく	2000	HPを全回復
ガラナドリンク	250	HPを中量回復
マッスルドリンコ	300	HPをMAX以上に回復
ちかえしのたま	1500	瀕死(DYING)の状態を回復
はんごんこう	3000	瀕死(DYING)を治し、HPを全回復
ディストーン	700	石化(STONE)の状態を回復
ディスパライズ	300	麻痺(PALYZE)の状態を回復
ディスポイズン	300	毒(POISON)の状態を回復
ディスシック	500	病気(SICK)の状態を回復
みかづきのせきばん	3000	ディアラハンの魔法と同効果
はんげつのせきばん	14000	メディアラハンの魔法と同効果
ポズムディストーン	10000	ポズムディの魔法と同効果
パララディストーン	10000	パララディの魔法と同効果
ペトラディストーン	10000	ペトラディの魔法と同効果
シリアディストーン	10000	シリアディの魔法と同効果

▲千年万年堂と同様に、6つの回復系の魔法石が加わっている。これらは回復魔法を覚えさせたいペルソナに加えてみよう。ちなみに奥のドアを調べるとド○フ系のギャグが聞けるぞ。

店員もヘン!



▶この商店街の人たちはみんな変な格好をしている。コンビニには、ほっぺが赤くてカエルの帽子をかぶった可愛い店員さんもいるぞ。カエル好き？

◀このマーケットから誰も外へは出ることができないらしい。

◀みんなクイーンに媚びを売っている。それほど恐れる存在なのか？

武器屋【YIN&YAN】

グレーゴースト	10000	ハンドガン	麻希,アヤセ
M.ライタガン	15000	ハンドガン	麻希,アヤセ
ひえんれんぱーこう	25000	マシンガン	主人公,ブラウン
ファントムキラー	28000	マシンガン	主人公,ブラウン
SPAS15	30000	ショットガン	マーク,ゆきの
MADMAX	40000	ショットガン	マーク,ゆきの
ステアーAUG,A1	30000	ライフル	南条,エリー
FA-MASカービン	35000	ライフル	南条,エリー
[illegible]	6400	剣	主人
[illegible]キラー	9000	剣	主人

▲ガンでの攻撃を多用する人や、お金に余裕のある人はひと通り買い揃えておこう。剣やペルソナでしか攻撃しない人には無縁の店だ。ちなみにカウンター横のドアを調べると、店員が楽しいことを言ってくれる。

防具屋【Rosa Candida】

かぜよみのかぶと	10000	頭	女性専用
バレードヘルム	17000	頭	全員
あかつきのかぶと	16000	頭	女性専用
こんじきのよろい	45000	胴	女性専用
バレードアーマー	31200	胴	全員
あかつきのよろい	34000	胴	女性専用
まがりのこて	6500	腕	女性専用
バレードガード	12000	腕	全員
あかつきのこて	14500	腕	女性専用
すずなりのぐそく	6400	足	女性専用
バレードブーツ	10800	足	全員
あかつきのぐそく	14000	足	女性専用

▲クイーン戦の前に新しい防具を購入しておきたい。楽園サイドでも売っていた、かぜよみのかぶと、こんじきのよろい、はまがりのこて、すずなりのぐそくは値段が高くなっているぞ。

カーマ宮殿

落とし穴だらけの超難関！

とにかく全フロアに渡って落とし穴だらけ。マップの見方は㋐などが落とし穴で、㋐などがその着地地点だ。下に最短ルートを記したが、オートマッピングを完成させるつもりで歩き回れば軽く2レベルは上がるだろう。ただでさえつらいダンジョンなのに、クイーンの部屋に入ると1度バーまで戻されてしまうので、ここは腹をくくったほうがいいぞ。2度目にクイーンに会ったときには重要な選択を迫られるが、選び方によってはその後の戦闘が変化する。自分の気持ちに正直に答えよう。

Ⓓカーマ宮殿最短ルート

クイーンの部屋には2度行くことになるので、下のルートを頭に叩き込もう。ただし、十分にパーティの強化を計ってから部屋へ。

エレベーターでB4Fに降り

キ ▶ サ ▶ ソ ▶ ツ ▶ ヌ ▶ ハ

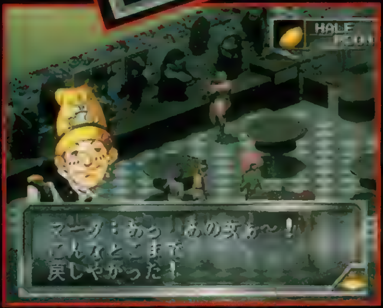
の順に落ちる

【マップ表記】Ⓤ……上り階段、Ⓓ……下り階段、Ⓔ……エレベーター、●……落とし穴、●……着地点、①……AGLインセンス、メタルカード、マラカイト、②……LUKインセンス、オニキス

果たして ハーレムクイーンの正体は……？

◀B9Fのすべての宝箱とB10Fの絵の近くの宝箱はHPが1になるトラップだ

▼宮殿内にはクイーンが描いた絵が飾ってある。絶賛するほどだろうか？



マーケットに戻されてしまう!

▲1度目にクイーンに会ったときにはバーまで飛ばされてしまう。面倒くさいけど再度B10Fまで行こう（泣）。

中ボス戦 VS—ハーレムクイーン

基本的に物理攻撃はあまり効かないと考えよう。複数攻撃の九十九螺旋撃や単体に大ダメージを与えるフレイラなども痛いが、本当に気を付けなければいけないのがペトラアイズだ。これを喰らうと石化してしまうので、ペトラディまたはディストーンは必需品。この時点でペトラディを持っているペルソナを降魔させている人はあまりいないだろうから、最低5個はディストーンを手に入れておいてから戦闘するように。またスクカジャやディアも使ってくるし、フレイ系の魔法を吸収するので注意しよう。有効な攻撃方法はブフ系やマグナ系、永遠の白や止揚の紅などだ。魔攻の数値が高いペルソナをアクティブにしておこう。スウィートトラップや二段突などもわりと効くぞ。

出現アクマDATA
2Dフィールド～カーマ宮殿

今回紹介する中で注意したいアクマは、キャンディボイスを持つキャスパルクとセイレーンや、魔法が効かないアークエンジェル、マルファス、パリカーなどだ。アクマの特性をよく見て有効な攻撃方法で倒すようにしよう。倒しにくいと思ったら、カードを入手して会話するのも得策。また、こっくりさんが落とすメイルブレイカーは、主人公とエリーに装備させよう。

外道　アナトミー
LV：32
HP：343　SP：197
出現場所：異常学校、2D(荒れ地)
アイテム：ツインハート
能力：暗波双飛爪、溶解液
特性：魔法に弱い

鬼女　セイレーン
LV：23
HP：230　SP：184
出現場所：2D（荒れ地）、地下鉄、カーマ宮殿B2F～B5F
アイテム：マハグライストーン
能力：グライバ、サンマ、狂乱の歌、子守歌、キャンディボイス
特性：物理攻撃に強い、精霊魔法に弱い

邪鬼　サラシナヒメ
LV：27
HP：270　SP：189
出現場所：カーマ宮殿B6F～B10F、2D（荒れ地）
アイテム：ガラガラドリンク
能力：アギ、子守歌、熱い口づけ
特性：アギ系を反射、物理魔法に弱い

天使　アークエンジェル
LV：21
HP：210　SP：210
出現場所：2D（楽園&荒れ地）、地下鉄、カーマ宮殿B2F～B3F
アイテム：こくてききゅう
能力：テトラジャ、ティア、メギド、ツインスラッシュ、地獄降ろし
特性：魔法が効かない、物理攻撃に弱い

外道　こっくりさん
LV：24
HP：264　SP：240
出現場所：2D（荒れ地）、地下鉄、カーマ宮殿B2F～B7F
アイテム：メイルブレイカー
能力：ドラムロールパンチ、スウィートトラップ
特性：魔法に弱い

妖鳥　オキュペテー
LV：28
HP：170　SP：224
出現場所：カーマ宮殿B8F～B10F、2D（荒れ地）
アイテム：アクアマリン
能力：マハラギオン、ガル、デスクロー、羽ばたき
特性：ガル系を反射、物理魔法に弱い

幽鬼　エンク
LV：21
HP：210　SP：105
出現場所：2D（楽園&荒れ地）、地下鉄、カーマ宮殿B2F～B3F
アイテム：マラカイト
能力：止揚の紅、麻痺引っ掻き
特性：ガンを反射、やや魔法に強い

凶鳥　メガイラ
LV：25
HP：170　SP：200
出現場所：カーマ宮殿B2F～B7F、2D（荒れ地）
アイテム：マハジオストーン
能力：マハジオ、ザンマ、狂乱の歌、羽ばたき
特性：ガル系を吸収、精霊魔法に弱い

幽鬼　キャリー
LV：28
HP：280　SP：140
出現場所：カーマ宮殿B8F～B10F、2D（荒れ地）
アイテム：つるつるドロップ
能力：テリブルアイズ、終焉の碧、散雷撃、西撃破
特性：ガンを反射、やや魔法に強い

龍王　ヤトノカミ
LV：22
HP：308　SP：220
出現場所：2D（荒れ地）地下鉄、カーマ宮殿B2F～B3F
アイテム：アイアンクロー
能力：不滅の黒、体当たり
特性：物理攻撃に強い、魔法に弱い

妖鬼　トケビ
LV：25
HP：250　SP：200
出現場所：カーマ宮殿B2F～B9F、2D（荒れ地）
アイテム：パララディストーン
能力：リカーム、シシリティ、雷神蹴、麻痺針、ドラムロールパンチ
特性：やや魔法に強い

天使　プリンシパリティ
LV：29
HP：290　SP：290
出現場所：カーマ宮殿B10F、2D（荒れ地）
アイテム：マジカルガード
能力：コウハ、テトラジャ、ギルトアイズ、散雷撃
特性：魔法が効かない、物理攻撃に弱い

妖獣　キャスパルク
LV：22
HP：193　SP：220
出現場所：2D（荒れ地）、地下鉄、カーマ宮殿B2F～B3F
アイテム：ガラガラドリンク
能力：ハイエイハ、ハピルマ、毒引っ掻き、キャンディボイス、噛み付き
特性：体当たりが効かない、ムチに弱い

妖鳥　ハオカー
LV：26
HP：182　SP：260
出現場所：カーマ宮殿B4F～B9F、2D（荒れ地）
アイテム：トパーズ
能力：ブフ、ハッピーダンス、子守歌
特性：ブフ系を反射、物理魔法に弱い

魔獣　ケンクロウ
LV：29
HP：232　SP：261
出現場所：カーマ宮殿B10F、2D（荒れ地）
アイテム：スパイクソマイ
能力：テトラジャ、マカラカーン、デカジャ、引っ掻き、デスベルタンゴ
特性：体当たりが効かない、ムチに弱い

妖精　ダークエルフ
LV：23
HP：138　SP：299
出現場所：2D（荒れ地）、地下鉄、カーマ宮殿B2F～B3F
アイテム：フィジカルガード
能力：カルーラ、マグナス、デサンカ、ツインスラッシュ
特性：ガル系を反射、物理魔法に弱い

堕天使　マルファス
LV：26
HP：260　SP：260
出現場所：カーマ宮殿B4F～B9F、2D（荒れ地）
アイテム：ぎんのマニシャ
能力：マリンカリン、雷電蹴、地の烈風、悪魔のキス
特性：魔法が効かない、物理攻撃に弱い

鬼女　イワナ
LV：28
HP：290　SP：232
出現場所：カーマ宮殿B10F、2D（荒れ地）
アイテム：ぎんのマニシャ
能力：メギド、マハジオンガ、子守歌、一文字斬、熱い口づけ
特性：フレイ・メギドを反射、精霊魔法に弱い

邪龍　ワイバーン
LV：23
HP：345　SP：230
出現場所：2D（荒れ地）、地下鉄、カーマ宮殿B2F～B5F
アイテム：ムーンストーン
能力：フォッグブレス、羽ばたき、スパイククロー
特性：ガル系を吸収、精霊魔法に弱い

夜魔　パリカー
LV：27
HP：169　SP：324
出現場所：カーマ宮殿B6F～B10F、2D（荒れ地）
アイテム：メタルカード
能力：ブリンバ、マカジャマ、デビルスマイル、九十九螺旋撃
特性：魔法を吸収、物理攻撃に弱い

龍王　ノズチ
LV：30
HP：420　SP：300
出現場所：2D（荒れ地）
アイテム：メタルカード
能力：極楽落、七式煉鉤破
特性：マグナ系を吸収ややガル系に弱い

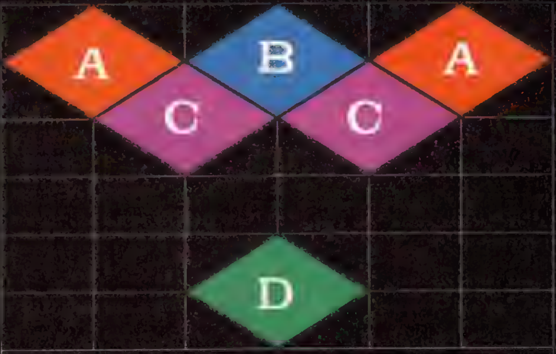
得 お助けガイド

GO GO RPGスペシャル 電撃RPG宣言

基本から応用までの知っておくと得をする情報を、戦闘編とコンタクト編と合体編の3部構成で解説。これさえ読めば、さらにゲームを深く理解して進めることができるぞ！

戦闘編

戦闘システムの中でも、特にわかりづらいものをピックアップして詳しく解説していくぞ。ただ戦うだけでは物足りない人に贈る一歩進んだバトル講座だ。



主人公……………………装備武器が片手剣なので、Aの位置に。
なんじょうくん……………両手剣もAの位置から複数攻撃が良い。
マーク………………………斧は攻撃範囲が狭いのでBがオススメ。
マキ…………………………最後列中央から弓で全体攻撃できるDに。
ブラウン……………………少し後ろからでも届く槍はCの位置でOK。
エリー………………………片手剣だからAだが、体力を考えればC。
アヤセ………………………ムチと体力の両方を考えると、Cが良い。

キャラ別おすすめフォーメーション

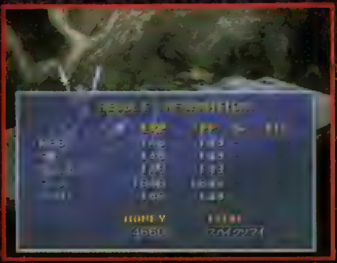
剣で攻撃する場合を考えてのおすすめフォーメーションは右上の通り。ガンで攻撃する場合には、またフォーメーションが違ってくるが、ガンが効かない敵が多いので通常はこのフォーメーションをとっておけば問題はないだろう。なお、このおすすめフォーメーションでは、マキに特殊物理攻撃を使わせないことを前提としている（Dの位置にいるため攻撃範囲に敵がいない）ので、魔法を所持しているペルソナを降魔させるようにしよう。他のキャラの場合もペルソナの特殊攻撃によって配置が左右されるので、アクティブ状態のペルソナをチェンジしたときはフォーメーションに気を使うこと。

▲ブラウンの持つ槍はCの位置からでも奥まで攻撃ができる。ペルソナの攻撃も考えると、この位置がベスト。

▲エリーの配置は悩むところ。しかし剣攻撃もペルソナの特殊攻撃も前衛の前にヒットするCが本誌のオススメだ。

貢献度システムを理解しよう

▼マークだけで敵を全滅させた場合、このように1人だけ経験値を多く入手する結果になる。



▼レベルの成長が遅れているキャラには全体魔法を唱えさせ、レベルの均一化を図ろう。

貢献度システムとは、戦闘で取得できる経験値とPP（ペルソナポイント）が、その戦闘でどれだけ貢献したかで変動するというもの。敵1体1体には固定の経験値が設定されており、出現した敵の合計で得られる経験値の上限が決まる。その上限の中から、貢献度によってキャラそれぞれに経験値とPPが振り分けられるのだ。1回の戦闘を引き延ばせば経験値を多くもらえるというわけではないので、勘違いしないように。全体魔法を使用したり、1度に何回も攻撃したりすると貢献度がアップする。レベルやペルソナレベルを上げたいキャラには全体魔法、と覚えるといいだろう。

効率の良いペルソナランクの上げ方

ルソナの熟練度（ランク）は、戦闘中の発動数によって上昇していく。ランク8まで上げるのは、相当な数の戦闘をこなさなければならないので大変だ。そこでリプレイオートを利用したお手軽ランク上げ方法を伝授。天使系の魔法が効かないアクマなどにムダに魔法をかけまくったり、弱い敵を1体残しておいて補助魔法や回復魔法を使用したりする。あとはリプレイオートで放っておき、SPがなくなったら打撃で倒すのだ。こうすれば1回の戦闘でかなり熟練度がたまり、降魔したばかりのペルソナなら3～4ランクは軽く上がるぞ。ただし、この方法はSPをすぐ治せるように回復ポイント近辺で行うようにしよう。

▲天使を相手にSPがなくなるまで魔法をかけまくれ！　リプレイオートだから手間もかからずラクチンだ。
◀メディアを唱えておけばHPを気にすることもないぞ

コンタクト編

アクマの性格を読み、感情グラフをいかに操作するかが、交渉においての重要なポイントだ。ここでは、コンタクトにまつわるちょっとした情報を紹介するぞ。

アクマの感情は誘発するのだ

アクマの上昇する感情は、基本的にコンタクトコマンドとアクマの性格との相性によって決定される。しかし1つの感情が激しく上昇した場合は、その感情が特に上がりやすくなるのだ。例えば、"怒り"がある程度上昇すると、次にどのコマンドを選んでも "怒り" が上がりやすくなる。状況に応じて、この誘発を利用したり回避したりしよう。

▼怒りが誘発しているため、普通なら喜ぶコマンドでも怒ってしまう。

スペルカード＋おまけをもらっちゃおう！

コンタクトの際には、「興味」さえMAXになればスペルカードは入手できる。また「興味＋喜び」の2つの感情がMAXになったときにスペルカードを要求すると、かなりの確率で宝石などのおまけがもらえるのだ。これはすでに知っている人もいるハズ。宝石は入手経路が少ないので、これを利用しない手はないぞ。スペルカードが目的のときには、コンタクトコマンドを駆使して常に「興味＋喜び」をMAXにするクセをつけよう。

◀このように感情グラフの興味と喜びをうまくMAXまで上昇させよう。

スペルカードが入手できる感情の組み合わせ

▼ここでスペルカードを要求すると、スペルカードのみ入手できる。これでも十分に目的を果たせるわけだけど……。

興味のみ、興味＋怒り、興味＋恐怖がMAXになった場合

興味＋喜びがMAXになった場合

▲アクマが上機嫌になり、スペルカードの他にもオマケとして宝石やアイテムをくれることがあるのだ。ラッキー！

◀じじいタイプのセリフを言うアクマは、マークが踊ると芸人と間違えてくれるのだ。

◀欲望に忠実なケモノ系のアクマには、南条くんの「物でつる」で興味を引こう。

カード入手のためのアドバイス

アクマの感情はそのときの月齢などによって左右されるので、「絶対コレ！」といった確実なコンタクト方法はない。しかし、アクマのセリフによってある程度の目安はつけられるぞ。だいたいの興味を上げるパターンは以下の通り。じじい系にはマークの「踊る」、強気な男アクマには南条くんの「一喝する」、天使系にはマークの「見つめる」、賢い女アクマにはマキの「でまかせ」、ケモノ系には主人公の「勧誘」や南条くんの「物でつる」などが比較的有効だ。これは本誌が独自で調べたものなので、常に興味が上がるとは限らないぞ。

ペルソナトークのパターンを一部紹介！

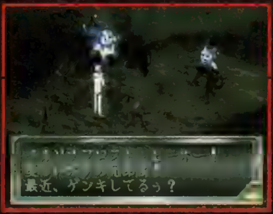
●友好的なペルソナトークの組み合わせ

LOVERS	ピクシー	→	妖精	ピクシー
LOVERS	ジャックフロスト	→	妖精	ジャックフロスト
LOVERS	ジャックフロスト	→	妖精	ジャックランタン
LOVERS	ジャックランタン	→	妖精	ジャックフロスト
LOVERS	ジャックランタン	→	妖精	ジャックランタン
JUDGEMENT	ニケー	→	天使	エンジェル
MOON	リリム	→	夜魔	リリム

●敵対的なペルソナトークの組み合わせ

EMPEROR	アガートラーム	→	邪龍	クロウ・クルーワッハ

交渉時、まれにペルソナが勝手に発動してアクマと会話を始めてしまうときがある。これがペルソナトークだ。交渉相手のアクマとコンタクトするキャラのペルソナが特別な関係にある場合、そのエンカウント中初めてのコンタクトで発生する。ペルソナトークの組み合わせには、友好的（同悪魔または神話上で親兄弟や同志）と敵対的（神話上で仲が悪い）の2種類がある。友好的な場合はレベルが達していればスペルカードを入手することができる。一方、敵対的な場合は敵全体にタルカジャの効果がかかって交渉は打ち切られてしまうのだ。こういった組み合わせは、左に挙げた他にもまだたくさんあるので探してみよう。



▲同じジャックフロスト同士のペルソナトーク。とっても可愛いので、愛がある人は1度は見るように(笑)。

合体編

強いペルソナを降魔させることが戦闘を有利に進めるカギ。中盤以降はステップアップし、アイテムを加えた合体で自分だけのペルソナ作りを行おう。

使える魔法・特技は良いかパラメータが貧弱だとか、魔法防御に優れているのに魔法・特技が乏しいとか、ペルソナによってメリットやデメリットがあるだろう。それを補うのがアイテム合体だ。このことについては前号でも触れたが、今号ではもっと深く解説するぞ。

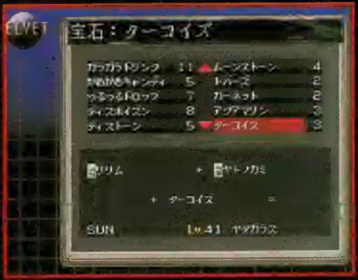
消費アイテムを加えるとランダムでパラメータが変化する。その他は下の説明を参照してほしい。

▶今回詳しく解説していくアイテム合体。2体のアクマの間に壺が現れる合体シーンも幻想的だ。

合体時にアイテムを加えてペルソナを強化しよう!

宝石合体

宝石を付加する合体では、特定の種族の合体結果に対して、同種族間のランクアップまたはランクダウンの効果が得られるのだ。合体する際のアイテム選択時に、宝石のところで合体結果が変わるのを気付いていた人も多いんじゃないかな？　これは「女神転生」シリーズの精霊合体と同様の効果と思っていいだろう。宝石合体じゃないと作れないペルソナもいるので、宝石集めに精を出すのもいいかもね。



▶合体結果が変わる種族と宝石の組み合わせは決まっているぞ。

▶宝石はアクマか宝箱からしか入手できない。手に入れたら大事にしておき、合体に役立てるようにしよう。

装備アイテム合体

装備アイテムの場合は、その種類によって増減するパラメータが決まっている。それぞれの対応は下の表を見れば一目瞭然だろう。降魔させるキャラのパラメータを見て足りない部分を補ってやるのもいいし、優れているパラメータをさらに伸ばすのもいい。まれに、目的としたパラメータ以外も上がるラッキーな場合もあるぞ。逆に、目的のパラメータ以外が下がってしまうなどの失敗も起こる可能性もあるので、セーブしてから試すようにしよう。また、加える装備品が強ければ強いほど、大きく変化する確率が高いぞ。

▼合体前のオーマの基本値がコレ。すずなりのぐそくを加えると……。

▼素早さが8上昇だ。しかも良い相性だったため、運と魔攻もアップ！

装備品の種類と上昇パラメータの対応表

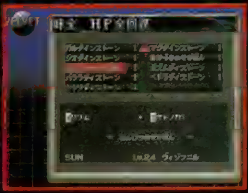
装備品	上昇パラメータ
武器	STR(力)
胴防具	VIT(体力)
腕防具	TEC(技)
足防具	AGL(素早さ)
頭防具	LUK(運)

魔法石合体

アイテム合体の中でも一番利用価値の高いのが、この魔法石合体だ。魔法と同じ効果をもたらすストーンやせきばんなどの魔法石を合体時に加えると、その魔法石の効果をそのまま魔法としてペルソナに覚えさせることができる。

ただし魔法石とペルソナの属性が反対の場合は、互いに打ち消し合って覚えることができないので注意。ペルソナの小属性(ステータス画面の属性参照)と魔法石の魔法属性を、下の2つの表を照らし合わせて相反するもの以外を加えよう。

▶魔防が高いだけのペルソナには攻撃系の魔法石を。



▶回復魔法を覚えさせたいペルソナには回復系魔法石。

▼魔法を吸収する特性を持つリリムに攻撃系魔法石を加えれば、攻防に優れた強いペルソナが誕生するのだ。

相反するペルソナの小属性

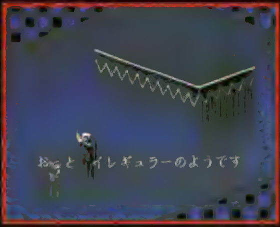
IGNIS イグニス(火炎)	⟷	AQUA アクア(氷結)
AIR エア(疾風)	⟷	TERRA テラ(地震)
PHOTON フォトン(電撃)	⟷	GREWON グルーオン(核熱)
WEAKBOSON ウィークボソン(衝撃)	⟷	GRAVITON グラヴィトン(重力)

相反する魔法属性

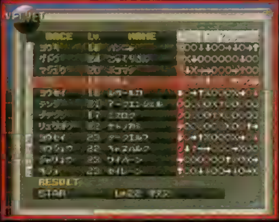
火炎＝アギ系	⟷	氷結＝ブフ系
疾風＝ガル系	⟷	地震＝マグナ系
電撃＝ジオ系	⟷	核熱＝フレイ系
衝撃＝ザン系	⟷	重力＝グライ系

イレギュラー 合体事故 にも、いろいろあるぞ

セルフ合体の記号で赤色の下向き矢印は、反対属性で相性が悪い組み合わせ。この合体は事故が起こりやすく、さらに満月だと確率がアップする。合体事故のパターンは下に記した4つ。事故といっても悪いことばかりではなく良い結果になることもあるので、興味のある人は試してみよう。ただし赤色の下向き矢印は、普通に合体してもパラメータが1ずつ下がってしまうことがあるので覚悟が必要。逆に青色の上向き矢印は、事故の確率は低いがパラメータ上昇の確率は高いぞ。



▶合体事故の場合は、このメッセージが表示されるぞ。すぐさまステータスを確認しよう。



◀故意に合体事故を起こしたい人は、満月時に赤色の下向き矢印の組み合わせで何度もトライ

PATTERN【グレードアップ】

予定と同じペルソナでも、各パラメータや魔攻などが基本値よりも高いペルソナが出来上がることがある。イレギュラーとはいえ、このようにとてもラッキーな結果になる場合もあるのだ。

PATTERN【グレードダウン】

予定と同じペルソナなんだけど、各パラメータが基本値より非常に低い状態になってしまっている。合体事故の中でも完全なる失敗作だ。こうなってしまったら、残念ながら消去かリセットか……。

PATTERN【謎の種族発生】

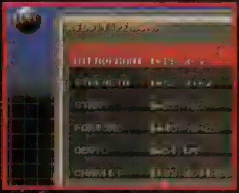
まれに、珍しいペルソナが出現する場合もある。普通の合体では絶対に作ることができない種族は、この合体事故でのみ作られるのだ。確率は非常に低く、そうめったなことではお目にかかれないぞ。

PATTERN【多種発生】

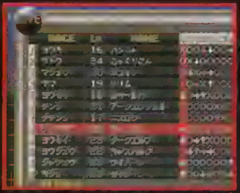
予定とはまったく違うペルソナが出来上がってしまう。どのペルソナになるかはランダムなので、何になるかはそのときの運しだい。使えるペルソナになった場合いいが、期待はずれだとガッカリ。

レベル30までの9体 新・ペルソナ一覧表

今回は、前号の続きからレベル30までのペルソナを紹介。これらはペルソナの基本値なので、アイテム合体した後の比較にも活用してほしい。

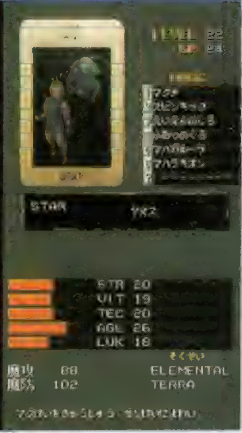


▲ガイド合体で作れるペルソナをチェックして、セルフ合体で相性を確認する。これぞ合体上級者だ。



▲セルフ合体の記号が矢印の組み合わせは、アクマの魔法がペルソナに継承される可能性もある。

LV22 ヤヌス



▶消費SPが24というのは痛いが、強力な攻撃魔法を使用できるのでかなり使える。「はんげつのせきばん」を合体に加え、マキに降魔させると最高。男性キャラは発動不可

LV24 ヴィソフニル

▶攻撃魔法にもの凄く優れており、魔攻・魔防ともに高いので発動させて損はない。AGLが非常に高いので、素早さの低いキャラに降魔させて補うのも手だ。

LV25 アンヴァル

▶TECが非常に高いので、降魔させたキャラのパラメータを全体的にアップさせることができる。決め手の魔法に欠けるので、強力な魔法石を加えてあげるといいだろう。

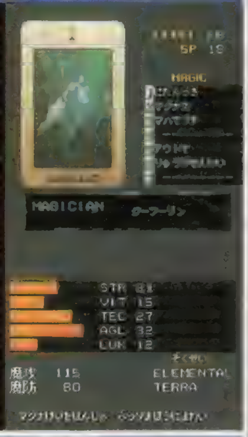
LV25 オーマ

▶魔法・特技欄に空きがかなりあるので、魔法継承と魔法石合体の2つを狙える。その結果しだいでは使えるペルソナに早変わりするぞ。主人公発動不可。

LV27 アリアンフロッド

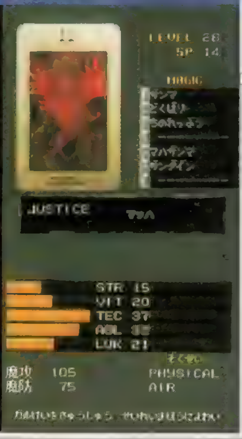
▶AGLが極端に低いので、目をかけているキャラには降魔させない方がよい。魔法石合体で魔法を補うか、装備品合体でAGLを補うか迷うところだ。マキ発動不可。

LV28 クーフーリン



▶二段突を持っているのでブラウンに降魔させるのがオススメだ。魔攻が高いのでボス戦などで威力を発揮するぞ。特にマグナ系に弱い敵なら、ひとたまりもないだろう。

LV28 マッハ



▶TECとAGLが高いわりにSTRとVITが低めなので、体力のあるキャラに降魔させるのがいいだろう。魔攻が高くザン系に優れているのでまあまあ使える。マーク発動不可。

LV29 イルルヤンカシュ

▶VITが非常に高いので、HPの低いキャラに降魔させるとレベルアップ時に最大HPのアップも望める。強力な魔法が使えるのに、消費SPが少ないのは優秀。

LV29 ハトホル

▶ムド系に弱いという難点もあるが、回復系の魔法に長けている数少ないペルソナ。魔攻・魔防ともに優れているので、攻撃系魔法石を加えたいところだ。ゆきの発動不可。

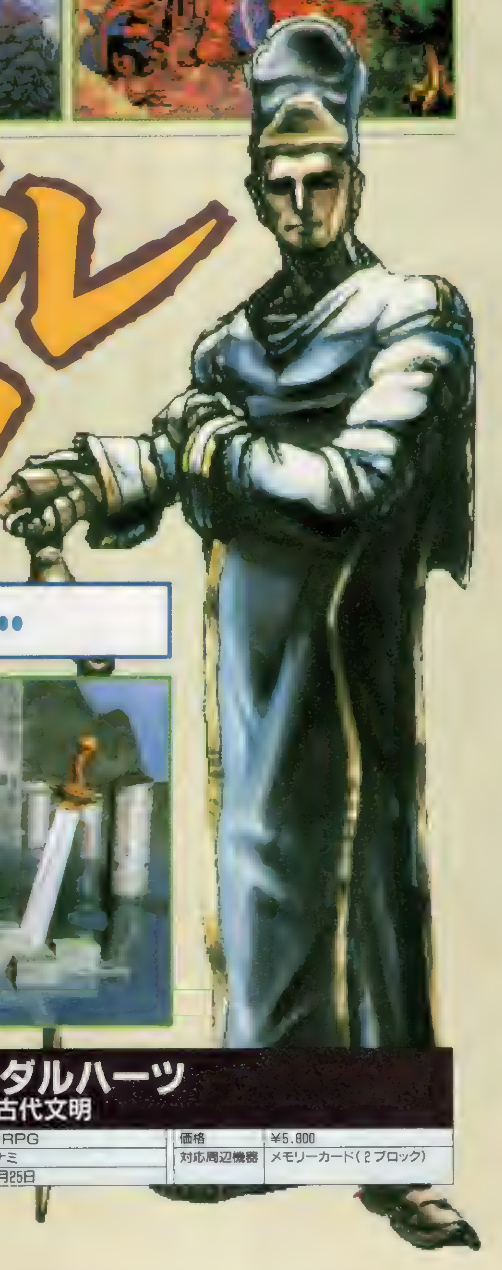
電撃RPG宣言2
GO GO RPG SPECIAL

ゲーム序盤の戦闘&ストーリーを
一挙公開!

10月25日、ついに全貌が明らかになる『ヴァンダルハーツ』。今回は序盤のストーリーを完全紹介するとともに、その魅力いっぱいのゲーム性をも再チェックしてゆくぞ。必見!!

発売間近!新たなS・RPGの歴史が幕を開ける!!

ヴァンダルハーツ
～失われた古代文明～



ACT:0 新たな動乱の影がイシュタリアを包み込む…

[動乱の予感]

15年前の革命戦争の勝利で、民衆の手により誕生したサステガリア大陸初の共和制国家「イシュタリア」は現在、テロの多発、官僚による汚職などが横行し、開国以来の混乱をきわめていた。共和国創始者である賢者・アレスは、依然として消息不明。そんな状況のなか起こったある事件をきっかけに、イシュタリアに立ちこめる暗雲はさらに濃くなっていくのだった……。

▶これがストーリーの発端となる重要シーンだ。右上のオープニングムービーでは、15年前の革命戦争も詳しく紹介される。

ヴァンダルハーツ
失われた古代文明

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	10月25日		

※画面はすべて開発中のものです。©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET.

ACT:1 山賊討伐におもむくイシュタリア警備兵団の精鋭3人

[山賊の谷]

山賊による強奪事件が多発する谷を調査する、「イシュタリア警備兵団第16小隊」のアッシュ、キース、ホセの3人組。旅の商人のフリをして山賊をおびき出し逮捕に成功するが、主犯の正体は意外にも……。

◀ここがゲーム開始後初の戦闘の舞台となる。山や木々などの障害物に囲まれた地形の変化に富んだフィールドだ。

▼山賊のリーダーは、2カ月前に逮捕したはずのズーだった！

◀商人のフリをして、山賊をおびき寄せたアッシュたち。

イシュタリア警備兵団第16小隊の任務とは？

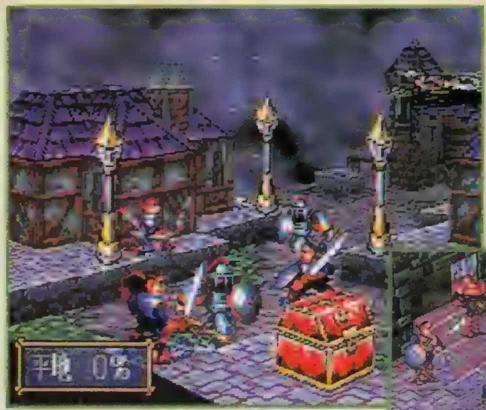
本来の任務目的は、危機的状況にある国家の治安を維持し、市民を保護することにある。だが今回言い渡される極秘任務により、彼らは旧王朝の財宝を巡る巨大な陰謀に巻き込まれることになるのだ。

◀クラウス団長に事件の報告をするアッシュ。

ACT:2 暴動発生!! しかし、これは仕組まれた事件だった…

[ドブル地区]

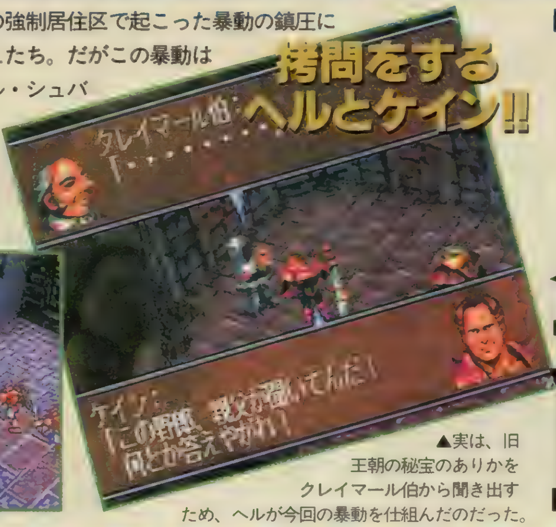
旧王侯貴族の強制居住区で起こった暴動の鎮圧に向かうアッシュたち。だがこの暴動は国防省長官ヘル・シュバイツの策略により、引き起こされたものだったのだ。



▲暴徒の説得に向かおうとすると、突如召還された敵が、アッシュたちの行く手を阻む。

▶ケイン率いる「クリムゾン部隊」によって、暴動の首謀者クレイマール伯は連行されてしまう。

拷問をするヘルとケイン!!



▲実は、旧王朝の秘宝のありかをクレイマール伯から聞き出すため、ヘルが今回の暴動を仕組んだのだった。

ヴァンダルハーツの魅力Ⅰ

完全3Dポリゴンの超立体バトル!!

フィールドを完全3D化することにより、高さの概念が生まれ、戦略性の高い戦闘が楽しめるようになっている。また、敵を斬ったときの血しぶきなど、3Dならではの立体感あふれる演出にも注目だ。

▲高い場所からの弓矢の攻撃は、当然、射程距離が伸びるのだ。

▶頭上からの攻撃の方が大きなダメージを与えることができる。

◆ステータス
カーソルで選択したユニットの状態を見ることができる。グラフ表示もあるので、ひと目で状態が把握できるぞ。

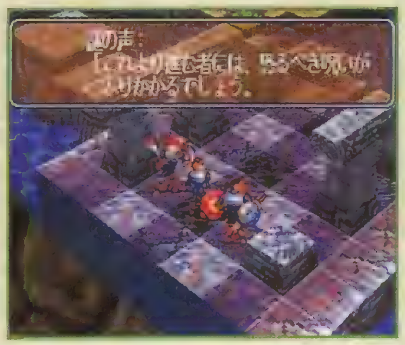
◆地形効果
ここに表示されている数値（％）は、物理攻撃を受けたときの防御力に関係がある。この値が大きければ大きいほど、その地点は安全であるということ。

◆移動可能範囲
選んだユニットの移動可能範囲を表している（青い部分）。この範囲内で移動したい場所にカーソルを合わせ決定するとユニットを移動させることができる。

ACT:3 ゴーレムを操る少女エリナとの出会い

［王宮跡］

祖国の英雄、ベラスコ・ソーンが消息を絶った「ギルバレス島」の調査という極秘任務を言い渡された3人。島に渡るため、さっそく港町ポーツへと出発するが、道中にある王宮跡でゴーレムの襲撃に遭う。

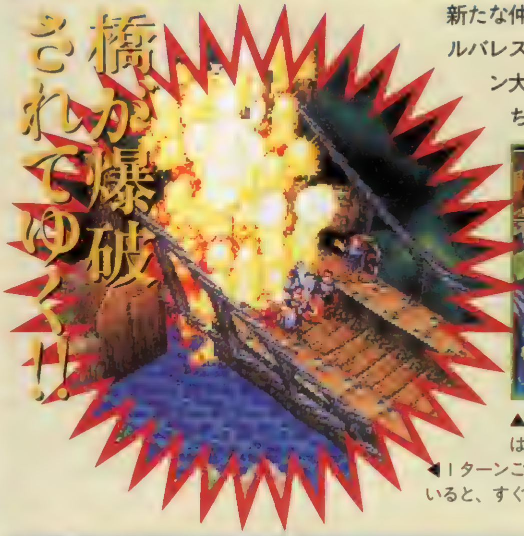


◀この王宮跡は旧王朝の宮殿があった場所で、幽霊が出没するので有名。3人が通り過ぎようとしたそのとき、どこからか何者かの声が！

◀建造物に囲まれたフィールドで、高低差を駆使した戦闘が繰り広げられる。

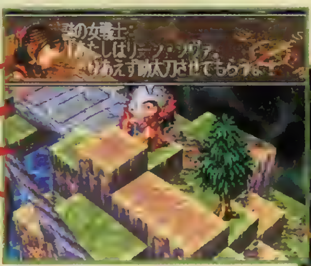
▼ゴーレムを操っていたのは、ベラスコ将軍の養女エリナだった。アッシュたちの任務を聞き、彼女も旅をともにすることに。

ACT:4 山賊のワナにはまり退路を断たれたアッシュたち



新たな仲間とともに目的地であるギルバレス島をめざす一行だが、ライン大橋にさしかかったとき、待ちぶせしていた山賊によって退路を断たれてしまう。しかし、苦戦を強いられるパーティの前に現れた女傭兵リーンの助けもあり、からくも窮地を脱することに成功するのだった。

［ライン大橋］



▲謎の女傭兵リーンが加わって、戦局はかなり有利になる。

◀1ターンごとに橋が崩れていく。ボヤッとしていると、すぐに爆発に巻き込まれてしまうぞ。

▼攻めてくる山賊たちに加え、橋の爆破で後ろに下がることもできない。苦戦は必至！

ヴァンダルハーツの魅力 II

超ダイナミックな魔法攻撃の数々!!

本作品の見どころの1つとして、超ダイナミックな魔法＆大迫力のカメラアクションが挙げられる。魔法使いが魔法を唱えると同時に、そのキャラにカメラがズームアップ！　唱え終わるとカメラはズームアウトしながら、魔法効果を最も最もダイナミックに見せる位置に移動するのだ。これにより、従来のRPGには無い臨場感と興奮を味わうことができるぞ。この迫力はハンパじゃない!!

◀敵の頭上で巨大な爆発を発生させて、大ダメージを与える攻撃魔法だ

◀光の帯が放物線を描きながら敵に向かってゆく。グラフィックも超キレイ

これぞ究極の火炎魔法

▲呪文を唱え、火竜サラマンダーを召喚すると……。

◀敵に向かって突進していくぞ。ダメージは絶大！

ACT:5 砂丘のモンスター退治を請け負う一行

「死の砂丘」

港町ポーツにて島に渡る船を探すアッシュたち。しかし町唯一の船の持ち主であるラドーに、「砂丘に潜むモンスターを退治したら船を出す」という交換条件を出されてしまう。

▲船を出す交換条件として、砂丘のモンスター退治を要求してくる船乗りラドー。

◀▲この砂丘ステージに登場するザコ敵は、何度倒しても復活してくる。だから、敵の本体だけを狙って攻撃するしか手は無いのだ。

ACT:6 強襲!!海賊レッドラムの正体とは?

「ガダル海」

ようやく船でガダル海へと出た一行。だが、前方より向かってきた海賊船の急襲を受けてしまう。するとなぜかラドーは、海賊の頭レッドラムに激しい怒りを燃やす。どうやら過去に船乗り仲間を殺されたことがあるらしいのだが……。それとも2人の間には何か深い因縁があるのだろうか?

▲このステージのメインの戦場は、船と船との連絡通路。攻撃力のあるキャラを前面に出そう。
▶突如、アッシュたちの船を襲う海賊レッドラム。彼の正体とはいったい?

ヴァンダルハーツの魅力 III

バラエティに富んだ戦闘フィールド!!

列車上や船上、砂漠とバラエティー豊かに用意された戦闘フィールドも、このゲームの魅力の1つ。各フィールドには、それぞれ独自の演出が施されているのだ。

▲古代遺跡の雰囲気を見事に再現している。

◀走っている列車の上でも戦闘が繰り広げられるのだ。

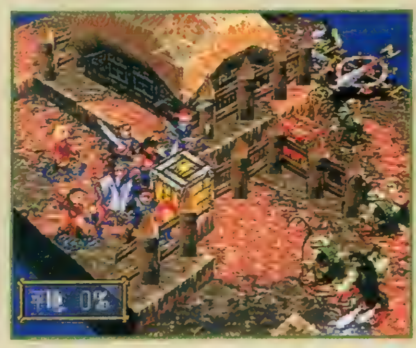
死の砂丘で… この砂丘では、敵のボスが移動するたびに地形が変化するのだ。なめらかなグラフィックは必見!

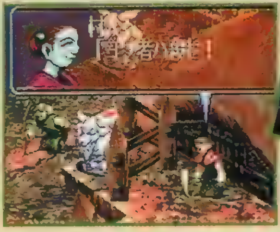
地面がせり上がる!!

ACT:7 何者かに操られ襲い来る村人たち! 彼らを救う手だては?

[ユース村]

とうとうギルバレス島に到着したアッシュたち。しかし、最初に訪れたユース村で、何者かに操られた村人たちの攻撃を受けることに。襲い来る彼らを傷つけるわけにもいかず、戸惑う一行…。それでもなんとか村人たちを正気に戻すことに成功するが、この後、村の異変は、なんとあのベラスコ将軍の手によるものであったことが判明。衝撃の事実にアッシュたちは愕然とする。





◀▼どうやら、村のところどころに置かれている像に操られているらしい。村人たちを傷つけないためにも、一刻も早く像を破壊しなければならない!!

▶正気に戻った村人から話を聞くと、驚くべき事実が!

▲魔人と化したベラスコ将軍が、村人たちを操っていたのだ!

ACT:8 将軍の真意を確かめるため遺跡へ向かうアッシュたちだったが…

[イグドラ渓谷]

ベラスコ将軍の真意を確かめるため遺跡へと急ぐ一行は、途中のイグドラ渓谷にさしかかったとき、モンスターに襲われていた3人の兵士、ドルメン、アモン、サリアに加勢することになる。彼らはベラスコ将軍の部下であった。協力してモンスターを倒した後、彼らからベラスコ将軍に関する新たな事実を知らされ……。

▲この戦闘フィールドでは"水門を下ろす"ことによって、水が引いた水路を移動することができるようになる。早くドルメンたちを助けに行こう。

▼この3人は、遺跡でベラスコ将軍によって幽閉されていたのだ。

▲攻撃してきたのはベラスコ将軍であると聞き、動揺を隠しきれないエリナ。

ヴァンタルハーツの魅力 IV

多くの罠や仕掛けが戦闘をより熱くする!

フィールド上には、3D表現を生かした立体パズルのような仕掛けが数多く存在している。各フィールドに散りばめられている、これらの仕掛けを有効に利用することで、不利な戦局を一気に逆転することもできるぞ。従来のS・RPGには無かったような戦略性の高い戦闘が楽しめるようになっているのだ。

▲この"橋を架ける"仕掛けは、「ドブル地区」ステージにて登場するぞ。超リアルなアニメーションだ!

▶"押す"コマンドで、障害物を転がすこともできる。

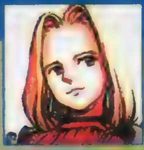
◀▲"検索"コマンドでスイッチを押し、水門を下ろすことができる。「イグドラ渓谷」に登場。

Characters File

重厚なるドラマを繰り広げる、17人の主要キャラクターたち

アッシュ

本作品の主人公で、イシュタリア警備兵団第16小隊を率いる戦士。民衆の手によって誕生した祖国「イシュタリア」を誇りに思っている。

エリナ

魔法の能力を秘めた少女。革命戦争で孤児になったが、ベラスコ将軍の養女として育てられる。

キース

警備兵団16小隊のメンバーの1人。巨漢に似合わず、冷静沈着な性格の持ち主である。

ホセ

キースと同様に、警備兵団16小隊のメンバー。お調子者だが、パーティのムードメーカーでもある。

リーン

苦戦するアッシュたちに助太刀してくれる女傭兵。自分を危険にさらす戦い方を好んでいる。

ホルクス

エリナの教育係。戦いはあまり好まないが、エリナのためにアッシュ一行に加わることになる。

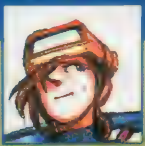
ラドー

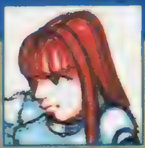
屈強な船乗り。海賊に仲間を殺され、酒に溺れる日々だったが、アッシュたちに出会い仲間になる。

旧王朝の秘宝をめぐり それぞれの思いが交錯する!

ドルメン

ベラスコ将軍の副官だった武人気質な軍人。頼もしいソルジャーとして、パーティ内でも活躍する。

アモン

ドルメンの部下。生真面目だが、少し気弱な性格の新兵。サリアに気があるらしいのだが……。

サリア

アモンと同じドルメンの部下の新兵。理想の恋人を探している。明るく、あっけらかんとした性格。

サムデラ

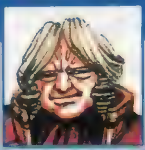
伝説的な魔導師。しかし、破門した弟子の策略にかかり、かつての魔力を失ってしまう。

ゲニウス

機械工房の頭領で、飛兵の機械翼を発明した人物。幼なじみのホルクスとは、ケンカ友だち。

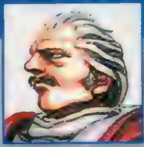
ケイン

国防省長官ヘルの息子で「クリムゾン」部隊のリーダー。反体制組織を徹底的に弾圧している。

ヘル

対テロの特殊部隊「クリムゾン」の創設者。イシュタリア議会では、一勢力を形成している。

ドルフ

アッシュたちにベラスコ将軍の捜索を依頼した人物。清潔な政治を目指す改革派を率いる若手議員。

ベラスコ

革命戦争で活躍したイシュタリアの英雄。任務でギルバレス島に渡った後、消息を断ってしまう。

アレス

15年前の革命戦争で、民衆を率いて旧王朝に戦いを挑んだ中心人物。しかし、現在は消息不明。

ヴァンダルハーツの魅力 V

転職システムがゲームのカギを握る?

このゲームに登場するユニットは、7つの属性（職業タイプ）に分類されていて、それぞれ強弱関係が存在している。戦闘をする際には、これらの相性を考慮に入れた戦略が重要になってくるのだ。

▶町や村にある「転職道場」にて転職することができる。また、ここではユニット間の相性も知ることができるぞ。

[エリナの場合]
エリナの基本的な属性は魔法使いタイプの「魔」だが、下の写真のように、同じ系統の上級職へはもちろん、武闘派タイプの属性「武」にも転職することができるのだ。

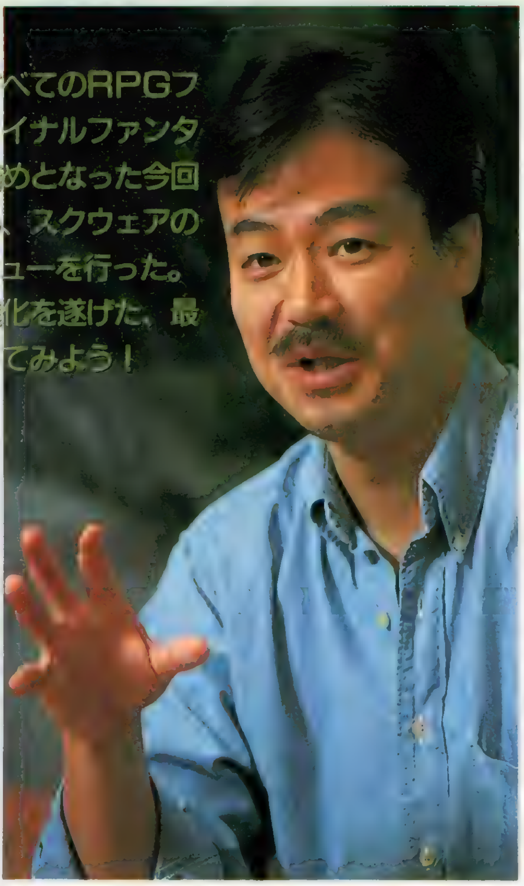
属性間の強弱関係

戦・武 → 弓
弓 → 飛
飛 → 戦・武
戦・武 → 魔・聖
魔・聖 → 甲（魔法攻撃）
甲 → 飛

＊甲は魔法に弱い
＊魔・聖は魔法に強い
＊武は戦に近いがやや劣る

FINAL FAN

PSユーザーのみならず、すべてのRPGファンの期待を背負った『ファイナルファンタジーⅦ』。開発もいよいよ大詰めとなった今回は、『FF』の生みの親である、スクウェアの坂口博信氏に、直撃インタビューを行った。『FF』シリーズが驚くべき進化を遂げた、最新作『FFⅦ』の秘密に迫ってみよう！



坂口博信氏

プロフィール

株式会社スクウェア代表取締役副社長。SQUARE LA, Inc. 代表取締役社長も兼任。1986年スクウェア設立当時からのメンバー。代表作は『ファイナルファンタジー』シリーズ。その手腕は、ゲーム業界のみならず、エンターテインメント各界に影響を及ぼす。

2Dから3Dへ！ 新たなプラットフォームで何ができるのか？

——今回ハードをPSへ、メディアをCD－ROMへと移したわけですが、その辺の移行作業は、やはり大変だったのでしょうか？

坂口氏(以下、坂)：ハードは今までFC、SFCと変化してきましたが、これは、なんて言うか、正常進化ですよね。それに対して、今回の3Dマシンというのは、突然変異に近いようなステップアップでしたからね。まあ、ゲームに限らず、いろんなことが全部3Dに変わるタイミングだったのかもしれないですけれど。そこでハタと、新しくなった環境で、自分たちは何ができるんだろうと、かなり悩みもしましたし、模索もしましたね。

——どのあたりで見えてきましたか？

坂：戦闘シーンに関しては、去年の夏にアメリカのCG展示会「シーグラフ」で、『Ⅵ』のキャラを使った、戦闘シーンのデモを作ったんですよ。その時点でだいたい見えてました。

——では、その時点でCD－ROMということは決まっていたのですか？

坂：戦闘シーンが見えた時点で、既に容量が必要だったんですよ。意外とポリゴンになると容量が減るなんていう話もありますが、や

97年1月31日発売決定!! CD3枚組 ¥6,800予定

12月に予定されていた発売日が、延期になったと聞いて、驚いた読者も多いと思うが、その理由をスクウェアさんに聞いてみた。**「開発を進めているうちに、盛り込みたい素材がどんどん膨らんで、当初予定していた容量ではどうしても入りきらなくなったため、3枚組で発売することになりました。その結果、開発期間が必要になり、1カ月延期することになったわけです」**とのこと。妥協しないモノ作りの姿勢がここにも現れている。期待しよう！

▼グラフィック、動き、音すべてが丁寧に作られている。早く完成版をプレイしたいね

Ⓒスクウェア　イメージイラスト／天野喜孝、キャラクターイラスト／野村哲也　※画面はすべて開発中のものです。

TASY VII

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥6,800予定(CD3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年1月31日		

スクウェア副社長 坂口博信氏 スペシャルインタビュー

っぱりモーションとかの数も多いですし、容量はかかるんです。それで今までの延長線上でフィールドをくっつけるとしても、あの戦闘をやろうと思ったら、容量は必要だねという話がありました。だからCD－ROMと決めた時点では、今回のような全編をCGで構築して、ムービーがたくさん入るようなことっていうのは考えてなかったんです。容量がたりなくてCD－ROMにして、そこでもう1回原点に戻って、CD－ROMで何ができるかを考えました。途中でもしムービーを使えるとしたら、どういうことがやれるんだろうという試行錯誤もありましたね。

ハリウッド見学で、地道な努力の重要さを再確認

——昨年ハリウッドの見学をなされたそうですが、そこで何か得たモノはありますか？

坂：ハリウッドは、映画産業では私にとって雲の上の存在でしたから、そこへ行っていろんな映画会社を見学させてもらって、いろんな人と話をしたおかげで、『FF』に関しては今回のようなものが見えてきたんです。しかし、それとは別にもう1つ見えたのが、今までしてきた地道なモノ作りは、それはそれで正しかったんだなと。確かにハリウッドは雲の上の存在に見えますけど、実際にはけっこう地道なモノ作りで、やっぱりコツコツやった方がいいモノを作れるんですね。最新の技術が入ったり、才能を持った人物が入ってきたとしても、地道にやらないとダメなんだなあというのを、再確認しました。こうした地道なモノ作りを続けていれば、5年か10年後に、何かの作品で、自分たちが「エンターテインメントの王様」と呼ばれるぐらいのことは、夢を見てもいいのかなと。一応そうやって夢を見ていれば、悪いことはないですから(笑)。そこまで到達できなくても、何かの形でそれは帰ってくるだろうと思うんです。

CD-ROMの弱点、アクセス問題はクリア!

——PSになって、やりにくかった点などはありますか？

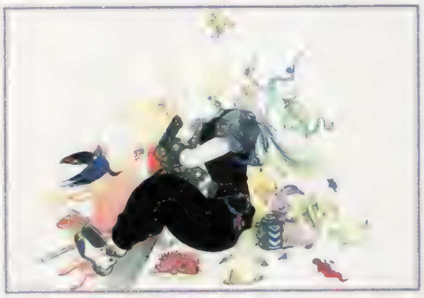
坂：やっぱり、それはアクセスですね。これはCD－ROMの宿命ですが。アクセスに関しては、専任のプログラマーを1人つけています。彼はここ1年ぐらいその研究ばっかりやってましたね(笑)。

——体験版をプレイした限りでは、ほとんどアクセスを感じませんよね。何か革命的なことが行われているんですか？

坂：詳細は僕も知らないんですけど、いろんなことを試して、本当に限界ギリギリのところを攻めていますよ。データの置き方を工夫して、ヘッドの動く距離を短くしたりね。そこがダメだったら、どんなに絵がキレイだろうがゲームとしては失格なんで。

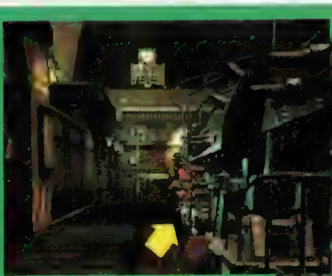
——『FFVII』で編み出したアクセス方法は他のソフトでも流用できるんですか？

坂：半々ですね。『FFVII』のゲームのシステムによるところが大きいですから。なにしろCD音源を使うシステムのゲームだったら、アウトですし。逆に、じゃあCD音源を使わないで、内部音源だけで我慢できるかという問題もあるし。どっちを取るかでしょうね。ただ、CD音源に関しては、アクセスを犠牲にしてまで使うものではないというのが、僕らの結論ですね。

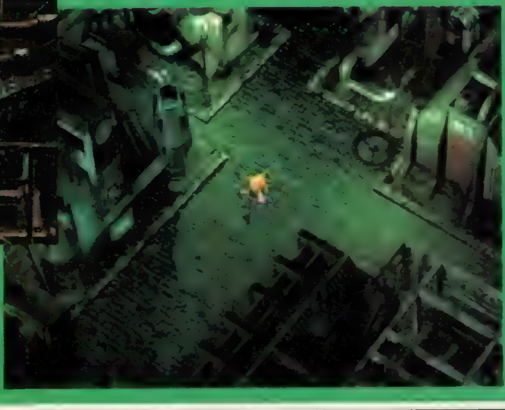


リアリティのある仮想空間

「FFVII」の舞台は、すべてが3Dでモデリングされた仮想世界。そこには、思いつきだけで描かれたような〝ごまかし〟はいっさいない。正面からは見えない部分もちゃんと〝存在〟するのだ。だから、建物の隙間や壁の裏側などに入り込むことも、可能になっているのだ。シリーズを通して継承されてきた「未知の世界を歩き回る楽しさ」が、『VII』でついに、よりリアルに実現されるだろう。



▲オープニングイベントより。こんなところにも入れる。



▶立体空間を歩く感覚は、最初はとまどうかもしれないが、慣れれば非常に気持ちがいい。

体験版でもわかる ゲームとムービーの自然な切り替え

体験版で見る限りでも、ムービーからゲーム画面へ、ゲーム画面からムービーといった演出が随所に登場する。あまりに違和感がないので、気づかないかもしれない。こうした演出は、オープニングだけでなく、たくさん用意されているらしい。

▲体験版でわかる一例。オープニングの1シーンで、駅に到着した列車へ、次第にズームしていって……。

切り替え

▶ゲーム画面に切り替わる。いつ切り替わったのか、まったく気づかないほど自然だ。

リアリティあふれる仮想空間を歩く楽しさ

――『FFⅦ』のストーリーや世界観は、今までと違って、ファンタジー色が薄い、リアリティのあるものになっていますが、この辺は、どういう狙いがあったんでしょうか？

坂：話自体は、今までとそんなに変わってないですよ。ただ、さっき言ったように、CGならではのリアリティ感のせいでしょうか。後は、デザイナーのトップの人間が交代しましたので、そのあたりの影響が出ているのかもしれないですね。人が代わると、目指す方向性みたいなものも変わりますから。

――ゲームの根本的な部分は今までとそれほど変わらないそうですが、ただ体験版をプレイして思ったのは、見た目のインパクトで、ゲームのおもしろさが増すものだなあと。

坂：それはあると思います。視覚的に入ってくるものですからね。例えば、絵がきれいというだけで、驚きがありますから。よく議論で、ロールプレイとは、キャラクターが自分の分身になることであって、『FF』は違うじゃないかと、たたかれるんですけど(笑)、僕はあまり気にしていなくて、世界を作り上げて、そこが本当に架空世界としてリアリティがあれば、それでいいのかなと思っています。世界を歩き回ることがおもしろいですからね。そういう意味で、3Dになったことで世界のリアリティが増してくると思います。リアリティを持たせることで、あたかも仮想現実が実在するかのようなところまでもっていければ、それはそれで楽しいのではないかと思っています。もちろん想像の余地はないですよね。そのかわり、キッチリ用意された仮想世界を歩けますから、それによる驚きってあるじゃないですか。その辺を楽しんでほしいですね。

――PSの新規ユーザーについて、何か考えていることはありますか？

坂：ハードが変わって、今までRPGをやらなかった人が、『FF』は買おうと思っているという反応がきているので、初心者にも最初からちゃんとわかるようにしています。

――今までのRPGはとっつきにくいと思っていた人たちも、わりと入っていけますよね。

坂：中身自体は今まで通りの『FF』ですよ。でも、単純に絵がきれいになると、新しく入ってきてくれる人がいる気がしますね。それがきっかけになって、慣れてしまえばやってくれますよね。そんなに難しいシステムではないので、楽しみながらグレードアップしていけば、いいわけですから。間口さえ広ければ、中身は極端に簡単にしなくても十分やってもらえるんじゃないかな。もちろんルール説明は、いろんな手法を使ってやりますけど。

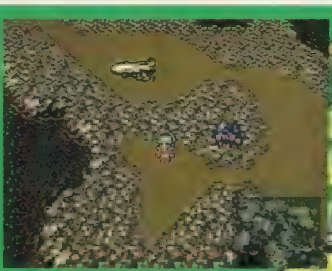
その都度その都度100%のつもりで作っています

――『FFⅦ』が完成形ではないと思いますけど、『I』を作っていた頃から、こういうふうにできたらいいと思い描いていらしたイメージは、今の『FFⅦ』と比べてどうなのでしょう？　あの頃にご自分がこういう作品を作っているなんて、想像していましたか？

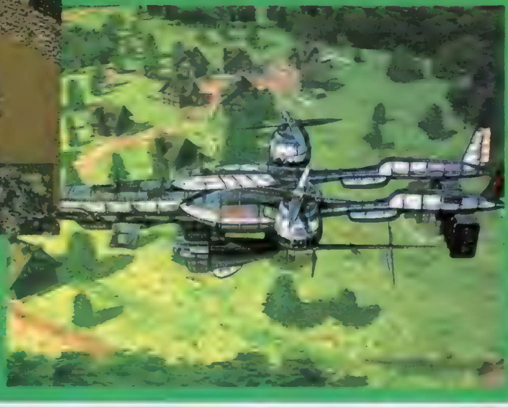
坂：その都度その都度100%ではあるんですよ。

3Dフィールドマップで『FFⅦ』が見せる1つの回答とは？

まだ、フィールドマップの移動シーンは公開されていないが、ダンジョンや街のマップが大きな進化を見せてくれた以上、当然フィールドマップも進化しているはずだ。とはいえ、フィールド移動でリアルな仮想空間を作り出すのは困難な作業。実際、フィールド表現だけで、2度の作り直しを行ったという難産だったようだ。はたして、『FFⅦ』が選んだのはどんな方法なのだろうか。これは次号で詳しく紹介しよう。



▲「Ⅵ」のフィールド移動シーン。やや俯瞰ぎみな表現だった。



▶これは「Ⅶ」の飛空艇。これで飛び回る移動の爽快さは、「Ⅵ」を超えるだろう。

だから、遊んだときに受けるイメージとか感触とかは、『Ｉ』から変わっていないと思うんです。『Ｉ』のときにすでに自分が作りたかったものが完成できたという実感がありました。『Ⅶ』もいろいろ模索して、ただフィールドに関しては、なかなか答えが出なくて。フィールドを歩くキャラはポリゴンか、手描きか、いろいろ方法はあるわけです。とりあえず、『Ⅶ』では１つ答えを出しましたけど、あれが正解だとは思っていません。やっぱりいろんな手法があるべきだと思いますから。

――シリーズでいわゆる２種類の『ＦＦ』が存在しますよね、システム重視の『ＦＦ』とストーリー重視の『ＦＦ』と。今回はどちらでしょう？

坂：毎回、両方を立たせたいと思って融合を図ってるんですけどね(笑)。今回はうまくジョブ、アビリティの概念と、ストーリーが立つようにシステムを組んだつもりなんで、今度こそ融合になるはずなんです。

――『ＦＦⅣ』を初めて見たときに、飛空艇が飛ぶシーンでＳＦＣのスゴさに驚きました。今回『Ⅶ』を見たら、リアルなグラフィックに圧倒され、これがＰＳのあるべき姿だと思いました。今後スクウェアさんはこういうリアルなグラフィックを追求していくのですか？

坂：うーん、切り口で、だいぶ変わると思うんですよね。例えば『ＦＦタクティクス』なんかは、手描きで描いたような色合いというか、独特の味があるので、全部が『ＦＦⅦ』のようになるとは思わないですね。

最終目的は『ＦＦⅨ』？ ＣＧ映画の本当の狙い

――現在ロスで作っている、フルＣＧの映画の方はどうでしょう？

坂：今準備中です。あれは、さらに次の世代のマシンを見据えてのものなんですよ。仮に僕らがＣＧ映画を作れるかといったら、やっぱり現段階では作れないんです。技術的な難関がいくつかあって、今ゲームでやっていることとは全然違いますからね。だったら１回それはクリアしておくべきではないかと。計算していくと、現在作っているＣＧ映画が、ちょうど３年かかるとして、おそらくそれが完成する頃、1998年か1999年くらいに、また次の、次世代機戦争が起こるのではないかと思うんですよ。そのときまでに、現在の技術的な問題解決をＣＧ映画でしておけば、次の大容量メディアに、ＣＧ映画で培った映像技術とかノウハウをそのまま持っていけるはずではないかと。『ＦＦⅨ』あたりが、次の次世代機のゲームになったときに、その映画のノウハウをすべて投入してみたいなと考えています。もしかしたらそのゲームで、本当の次世代エンターテインメントを実現できるんじゃないかなと(笑)。この、『Ⅶ』から『Ⅸ』までの３作５カ年計画を、自分なりに考えてやっていきたいんです。だから、あくまでも最終目標はＣＧ映画ではなくて、さらにその先に控えている『ＦＦⅨ』なんです。

この世界ならではのキャラクター

「ＦＦⅦ」に登場するキャラは、全員これまでのシリーズから、かけ離れた雰囲気を持っている。大剣を持った者もいれば、ガンマンふうの者もいる。非常に奇妙な取り合わせだが、ファンタジーとＳＦが入り交じったこの世界に生きていると思えば、実にしっくりくる。世界観に合ったキャラたちだ。

◀屈折した、アウトロー的な雰囲気のクラウド　背中にしょった大きな剣が特徴だ

▲[illegible]な過去を持つ、謎に包まれた美形キャラ、ヴィンセント。銃の攻撃が得意らしい。

システム重視の『ＦＦ』＆ストーリー重視の『ＦＦ』 ２つの『ＦＦ』の融合

ＦＦシリーズは、大まかに言って、奇数のシリーズ(Ⅰ、Ⅲ、Ⅴ)はシステム重視、偶数(Ⅱ、Ⅳ、Ⅵ)はストーリー重視の２系統に分かれている。ＦＦファンの間でも、奇数派、偶数派に好みが分かれるところ。『Ⅶ』では「２つのＦＦの融合」を目指すということで、深いストーリー性と新しいシステム(ジョブ関係？)を合わせ持っている可能性が高い。

▲システム重視の奇数シリーズの特徴は、やはりジョブシステム。レベル上げが楽しい。

▼偶数シリーズでは、キャラクターたちの織りなすドラマに重点が置かれている。その世界に浸りきり、奥深いストーリーを堪能できるのが魅力。

次号(10月25日発売)では、システム面の謎に迫る！

「アークII」の魅力を完全紹介!!

電撃RPG宣言 4 GO GO RPG SPECIAL

アークザラッドII

ゲームシステムの基本的な内容はほとんど公開され、あとは発売を待つばかりの「アークII」。今号では復習の意味で、これまでに紹介した新フィーチャー&新システムの数々をもう一度振り返るぞ。旅立ちのときに備えて、ゲームの基本システムを知識として改めて頭に叩き込んでおくのだ。

アークザラッドII

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	11月1日		

©Sony Computer Entertainment Inc.※画面は開発中のものです。

画期的システムの数々をチェック!

通貨の概念とショップ

▲今回は町や村が旅の拠点として機能する。

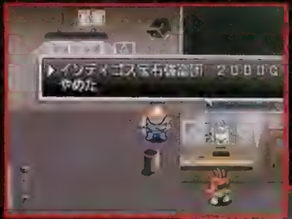
ある意味、前作からのもっとも大きな変更点だといえるのが〝通貨の概念〟の採用だ。前作では主人公たちがお金を持つことはなく、宿屋で休んだり、アイテムの売り買いをすることはできなかった。しかし『Ⅱ』では通貨の概念が取り入れられたため、所持金に不足がなければ、ショップや宿屋などの様々な施設が利用できるようになったのだ。もうアイテム不足に泣くことはないぞ。

▲人が集まる場所には情報も集まるもの。ショップは情報集めにも利用できる。

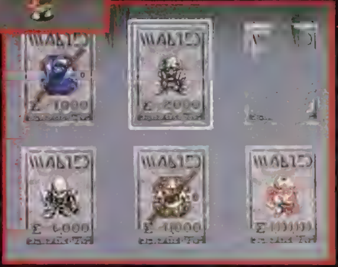
◀宿屋ではデータのセーブができる。ストーリーに新しい展開があるたび利用することになりそうだ。

イベント斡旋所!? ギルド登場

ショップや宿屋とならんで、今回から新しく登場した施設に〝ギルド〟がある。ここにはハンターを対象にしたいろいろな仕事の依頼が寄せられており、それを引き受けて解決すれば、依頼の内容や難易度に応じた報酬がもらえるのだ。いろいろ楽しめそう。

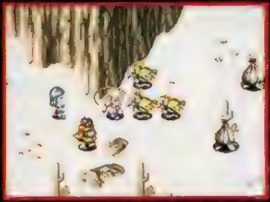


▲ギルドで依頼される仕事は、本編から離れたショートイベントといえるかも。



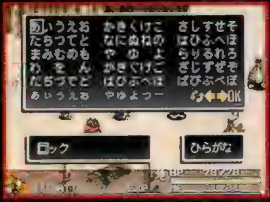
▶壁には賞金首の手配書が。彼らを捕らえることでも賞金はもらえるぞ。中にはどこかで見た顔も…。

仲間モンスター&クラスチェンジ



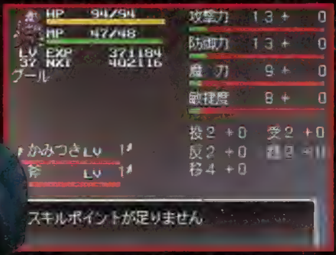
▲手強いモンスターを仲間にできる。これほど心強いことはない。

『Ⅱ』のヒロインであるリーザは、モンスターと心をかよわせる不思議な能力を持っている。彼女は専用の特殊能力、〝ラヴィッシュ〟を使うことで、モンスターを仲間にすることができるのだ。仲間になったモンスターは、経験を積むことでレベルアップが可能。さらにマザークレアという人物の力によって、より強力なモンスターにクラスチェンジすることもできるぞ!



▲仲間にしたモンスターはプレイヤーが名前をつけられるぞ。

▲彼女に会うにはあるアイテムが必要だ。

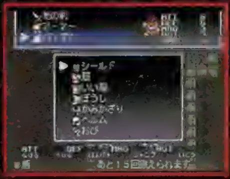


▲クラスチェンジの条件はきびしい。

アイテム成長システム

前作でできなかった装備武器の持ち替えが、今回は可能。また、アクセサリーのほかに〝薬草〟や〝毒消し〟など普通のアイテムも装備できる。装備中の武器やアイテムは戦闘を重ねるたびにどんどん成長する。

◀キャラクター同様アイテムも成長する。



▶前作以上に豊富なアイテムが用意されている。

▶装備すると意外な効果がある道具も。

キャラクター継承システム

なんと『Ⅱ』では、前作のクリアデータを引き継いでゲームを始めることができる。データを継承すると、アークチームのメンバーが前作をクリアしたときのそのままのステータスで登場するのだ。

▲データの継承には、前作をクリアしたデータが必要だ。

◀装備していたアイテムも持ち越されているところに注目!

アーク ザ ラッドⅡ

ELC TEAM

エルクチーム

エルク

シュウ

シャンテ

リーザ

「II」からの登場の新キャラクターと

おりなす熱い

「II」の幕を開けるのが、新主人公のエルクであることはこれまでにも紹介してきたとおりだ。彼は前作の主人公、アークがそうであったように、世界を巡る旅の中で多くの仲間と出会うことになる。ここでは新たな物語をつむぐ、エルクをはじめとした新キャラクターたちを改めて紹介しよう。前作のキャラクターに負けず劣らずの、個性的なメンツが揃っているぞ。

サニア

ヂークベック

ガルガ

ククル

アークとともに旅をするうち、トウヴィル神官の血を引く自分に課せられた使命を知り、アークたちと別れ、1人トウヴィルに残った。

ポコ

アークの行動に真の勇気を見いだしたポコは、ククルと別れた後もアークとともに戦っている。心なしか、少しりりしくなったようだ。

前作でおなじみの歴戦の勇者たちが
ドラマに注目!!

前作をプレイした人にとってはなじみの深い、アークとその仲間たち。『I』のエンディングでククルと別れた後も、平和のために戦い続けていた彼らは、よりたくましくなった姿で『II』に登場するぞ。アーク一行がどんなかたちでエルクたちの旅に関わってくるのか、そして宿敵アンデルとの決着はどうなるのか？『II』のストーリー展開に期待しよう。

トッシュ

スメリア王暗殺の濡れ衣をかぶせられ国を追われたアークとともに、スメリアを脱出。以後もアークの指示のもと活動を続ける。

アーク

[illegible]スメリアを去ったアークは、世界各国で指名手配されながらもゲリラ活動を続け、アンデルの野望を阻むべく暗躍している。

イーガ

魔物に利用されていた自分を恥じ、アーク一行に加わったイーガ。スメリア脱出後は、トッシュと同じくアークの指示で活動を続ける。

ゴーゲン

アークの指示に従い、アンデルの計画を阻むべく活動中。「II」では魔物に襲われた村を救うため、リーザと共同戦線をはる一幕も。

ARC TEAM
アークチーム

BASTARD!! 虚ろなる神々の器

電撃RPG宣言 5 GO GO RPG SPECIAL

完全オリジナルストーリーやキャラの個性を取り込んだシステムなどで、原作ファンのみならずRPGファンの注目も集める『BASTARD!!』。今回はシナリオライターを務めるベニー松山氏にインタビューを敢行。まだ明かされていないゲームの秘密に迫ったぞ！

シナリオライターが明かすゲーム版の見どころ!!

原作で拾いきれないキャラの背景をゲームの中でしっかりと描いていきます

STORY

何といっても気になるのはオリジナルストーリーの内容。敵である破神の謎、各キャラ同士の人間関係はどう描かれているかなど、気になることは山ほどある。まずはそんなストーリー関係について語ってもらった。

ベニー松山氏

小説版ウィザードリィ「隣り合わせの灰と青春」で作家デビュー。原作者の希望で「BASTARD!!」の小説版も手がけている。

▲個性の塊のようなキャラが25人も登場。彼らの絡みが多彩な冒険物語を生み出す！

電撃：今回のシナリオでもっとも苦労した点は？

ベニー松山（以下「松」）：そうですね、1番苦労したのは登場キャラクターが25人で、それぞれが個性を持っていることです。もともと原作にあるキャラクターなものですから。彼らをどう動かして1つの話にするかというあたりですね。このキャラが活躍しているときに、あっちの彼はこうしているといったような、設計図作りが一番大変でしたね。それがかなり長くなったので、実際にシナリオを書くという作業も馬鹿にならなかったです。結果的には原稿用紙で1000枚以上にもなってしまいましたよ。

電撃：原作とは違った感じになるんですか？

松：それが最初に問題になっていたんですけれど、原作の一部を切り取り、それをなぞったゲームをやってもプレイヤーはつまらないですよね。それで原作のキャラや設定などは歪めず、その中でオリジナルストーリーを展開しようという方針でやっています。

電撃：たくさんいるキャラを書き分けるのが大変じゃありませんでしたか？

松：そうでもないですね。こいつはこういうときにどう反応するかが完全にわかっているキャラばかりなので、やりやすかったかな。ただ、原作でずっと出ているけれど、あまり活躍する機会のなかったキャラについては、原作者の萩原さんにバックグラウンドを作ってもらいました。それを生かして、キャラごとのサイドストーリーもたくさん盛り込みました。原作ではメインのストーリーをこなすのが大変で、それぞれが背負っているものを拾いきれなかった部分も多いんですよ。それじゃあ、その拾えないところをゲームの中で見せてやろうじゃないか、というような感じで、各キャラの過去や人間関係などにまつわる色々なストーリーが入っています。原作ファンの方には、そこらへんに注目しながら遊んでみてほしいですね。

BASTARD!! 虚ろなる神々の器

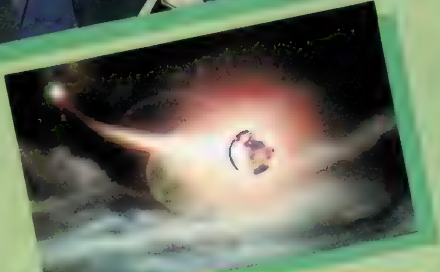
ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	集英社・セタBASTARD!! 製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

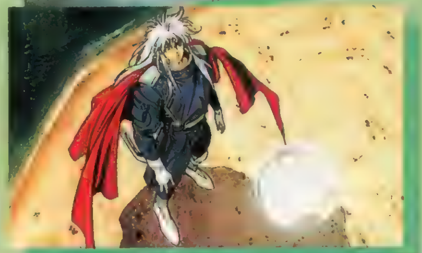
©Kazushi Hagiwara 1996 ©1996 Shueisha ©1996 SETA CORPORATION ※画面は開発中のものです。

虚神とは精神的な強さを持つ厄介な敵です

電撃：敵として出てくる虚神というのは、どんなイメージで作られたのでしょうか。
松：そうですね、実際にいまも神話とかに残っている神々がいるじゃないですか。そういった神様っていうのは、現代から400年後にあたる『BASTARD!!』だと、かなりイメージが変わったり、消えてしまうこともあるんじゃないのか……そんなイメージから生まれてきたんです。昔は大きな力を持っていたけれど、長い時の流れの中で忘れられてしまっている存在なんだと。
電撃：かなり強力そうな敵に見えますが。
松：ん〜、強力は強力ですね。ただ、強力にも色々種類があるじゃないですか。例えばメンタルな部分を支配するのが得意とか、核兵器みたいな破壊力を持った存在であるとか。そういった意味では、精神的な強さを秘めた極めて厄介な敵というのをイメージしてます。
電撃：精神的な強さですか？
松：そうですね。ダーク・シュナイダーというのは戦いに目茶苦茶強いじゃないですか。そういうのに似たようなタイプの敵をぶつけても、あまり面白くないでしょう。無敵のダーク・シュナイダーを、いかにピンチに追い込ませるかということで、精神面から攻撃を仕掛ける敵というイメージで固まったんです。
電撃：今回は敵側にオリジナルキャラがけっこう出てくると聞いたのですが。
松：敵はほとんどオリジナルですね。それに、味方サイドに出てくるキャラの中でも、何人かはオリジナルのものが登場しますよ。あと、原作には登場していないけれど、将来的に原作で登場してくる予定のキャラクターっていうのも……なんかまずい事言ったかな(笑)。
電撃：とくにシナリオのウリというのは？
松：そうですね、けっこう細かに物語が分岐するんですけど、その流れの中でこれが見られたら面白いかもね、というものが随所に散りばめてあるんです。そんなわけで、かなりプレイヤーに文章を読ませる部分が多くなったので、そういった文章はかなり気を使って、気合いもたっぷり入れて書かせてもらいました。まあ、こういってはおこがましいんですけど、シナリオを書いた僕自身としては、ストーリー部分ではそんなところを一番楽しんでほしいところですね。もちろん、ゲームシステムや魔法のビジュアルなど、見てほしいところはほかにもたくさんあるんですけれど。

OPENING STORY
愛する人を取り戻すために





◀▶自分が何者かも自分のいる場所もわからず、海辺にたたずむD・S。そんな彼の元に一つの玉が飛来する。

◀玉の中に映るヨーコの姿が、D・Sの記憶を激しく揺り動かす。

▼彼女を助ける……1番大切なことを思いだしD・Sは奮い立つ！

魂を共有するヨーコを虚神に奪われ、D・S(ダーク・シュナイダー)は記憶と力を奪われてしまう。だが、そんな彼の元にヨーコの力が込められた聖玉が飛来する！　聖玉の力が、わずかだがD・Sの魔力と記憶を蘇らせる。そして彼は、失われた力とヨーコを取り戻すべく、虚神との戦いに旅立つのだった……。

EVENT

総勢25人の仲間が入り乱れる波瀾万丈の冒険。不気味なダンジョンや建物、さまざまな出会いや別れ、そして戦い……。豊富に彩られたイベントの数々がダーク・シュナイダーの行く先々に待ち受けるのだ。

シェンとジオンの絡みに注目して欲しい

電撃：ゲームの大まかな起承転結みたいな流れを教えていただけないでしょうか。

松：最初、ダーク・シュナイダーが記憶をなくして、そして仲間を集めて別れてまた集めてラスボスを倒す。まあ、これだけだとすごく単純に聞こえますが、この流れの中で侍とか魔戦将軍とかいう立場によるしがらみや、記憶が甦るにつれて浮かび上がる彼らの背負った人生、そして彼らが生きる上での定めなどが絡み合い、ドラマが生まれていくんです。

電撃：最初はみんな何者なのか分からないというところから始まるんですよね

松：ほとんどの人が記憶がなくなっていたり、なくなっているふりをしたり、色々とまたそれも定めによって。

電撃：キャラごとのサイドストーリーを重視しているということでしたが、その点で注目してほしいイベントはありますか？

松：シェンとジオンですかね。とくに原作でもちらっと言っているけれど明らかになってはいない、ジオンがシェンの奥さんを殺したという過去です。原作では仇(かたき)同士で憎み合ってるような感じなんだけれど、ゲームでは記憶がないから最初は仲がいいんです(笑)。でも、後半になるとだんだん記憶が甦り、なんとなくおかしくなってくるんですよ。原作を読んでいる人は「来たか？」と感じ、読んでいない人でも「何となくおかしくなってきたな？」というような感じで話が進んで行きます。ゲーム中では、原作で描かれていなかったいきさつの謎も解けていくので、原作を読んでから遊ぶ、逆に遊んでから原作を読んでも十分楽しいと思いますよ。

はたしてこの男の正体は？

◀鬼忍将と名乗るこの男は敵か味方か？　でもどことなく見覚えが。

▶記憶を失っているため、たとえ相手がかつての仲間でも、戦うハメに……。

▲谷間をまたぐ異形のもの。力を失ったD・Sに勝ち目はあるか？

▶宇宙船を思わせるフォルムの謎の船。誰が操っているのだろう？

この異形のオブジェの正体は？

SYSTEM

ポリゴンのフィールドや多彩な合体攻撃など個性的なシステム満載の『BASTARD!!』。いままで発表された情報以外にどんな秘密が隠されているのか？

◀オリジナル奥義も多数用意されているとのこと。はたしてダーク・シュナイダーはどんな超絶魔法を見せてくれるのか？

150以上の奥義が登場するんですよ!!

電撃：キャラが記憶を無くすということは、ダーク・シュナイダーは魔法などもさっぱり忘れているということなんですよね？

松：話としてもそうした方が面白いだろうし、RPGで最初からダーク・シュナイダーが何でも魔法を使えると、ただ歩いているだけでゲームが終わっちゃいますからね(笑)。レベルが上がるにつれて魔法は少しずつ思いだしていくし、ある条件を満たすと思い出す呪文もあります。

電撃：そういう魔法などはどれくらい登場するんでしょうか？

松：だいたい150前後の魔法と必殺技が用意されているんですよ。一括して奥義と呼んでいますけれど。原作に登場したものはもちろん、オリジナルの奥義も多数登場しますよ。

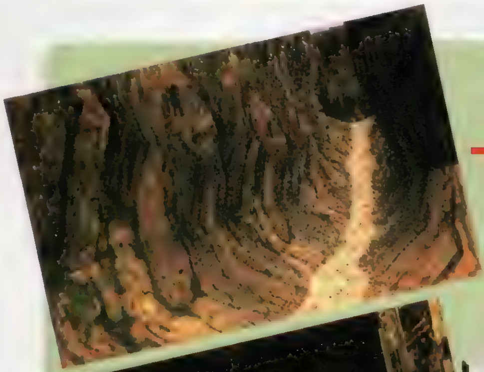
電撃：今回は全体的に３Ｄダンジョン中心ですが、３Ｄならではの仕掛けをシナリオに組み込んだりはしていないんでしょうか？

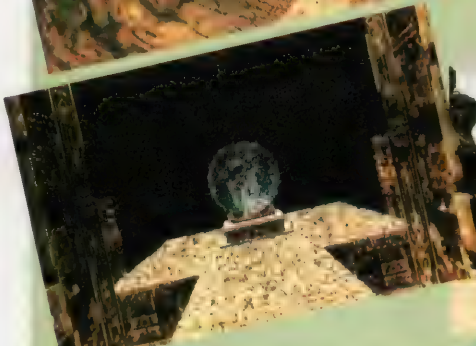
松：今回３Ｄのダンジョンの中は自由に見上げたり見下げたり、特定の場所だけでなくどこでも自由に見られるようになっています。でも、いちいち見上げたりして何かを探さないとだめ、というようなアドベンチャー的なことはあんまりさせてないですね。そういうトラップなどが１カ所でもあると、全部の場所でやるじゃないですか、ユーザーは。戦闘より見上げたりするのに時間を使ったというのでは、ゲームとしては面白くないでしょうから。だからあんまり意地悪な仕掛けは考えていないですね。ただ、３Ｄならでは、というものはあると思いますよ。まだ詳しくは言えませんが(笑)。

電撃：キャラごとに魔法の属性がありますが、どういった影響が出てくるんでしょうか。

松：属性は各キャラごとに１～３つあり、その属性に対する抵抗値が高かったり攻撃が得意というふうになっています。ダーク・シュナイダーは火の属性しかないんですけど、その属性の攻撃に対しては無敵といったように、属性数が少ないほど強力になっています。属性はモンスターにも設定されています。フィールドの種類でだいたい属性はわかるので、相反する属性のキャラでパーティを組むなどの戦略が必要になってきますね。

フィールドは多種多彩





電撃：フィールドはだいたい何種類ぐらいありますか？

松：使いまわしたフィールドのデータってほとんどないですからね。最終的には80種類以上になっていると思いますよ。色々と細かくオブジェクトみたいなものを遊びで作っているのもありますんでね。

インタビューを終えて

今回のインタビューでは、ベニー氏をはじめとする製作スタッフの「おもしろいゲームを作ろう」という情熱をひしひしと感じさせられた。スペースの関係で本文に入らなかったが、それをもっとも強く感じたのが「声の効果などは入れないのか？」という質問に対する「声は意外にディスクの容量を食うんです。もし声を入れる分の容量でほかにゲームを面白くする工夫が入れられるなら、そっちを優先します」という答えだ。声やアニメムービーなど、マルチメディア的演出だけに走りがちなゲームの多い中、あくまでゲームの面白さを充実させることにこだわる製作姿勢には実に感心させられた。こんな職人気質のスタッフたちが全力投球で製作する「BASTARD!!」は期待にたがわぬ作品になりそうだ。

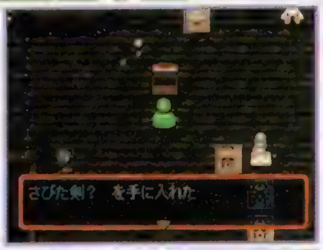
◀本文以外にも松山氏はさまざまな興味深い話を熱く語ってくれた。

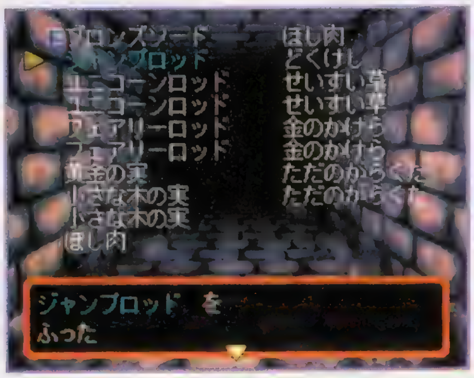
電撃RPG宣言 6 GO GO RPG SPECIAL

ITEM ●アイテム アイテムの恩恵なしに冒険の成就はありえない

極秘ファイル1 アイテムの種類と効果

アイテムは下の一覧で紹介している4種類＋メダル系の5種類に大別される。それぞれの効果をしっかり把握して、冒険の役に立てれば展開を少なからず有利にできるだろう。1度に所有できるアイテムの数は最大で20個。多く持てるようで、意外とフトコロは狭いぞ。





▲各種ステータスを上げるメダル系のアイテムは、効果が明確なのであえて一覧からはぶいてある。また、一覧には掲載されていない非常に特殊で貴重なアイテムも存在するので探してみよう

"盗む"敵には要注意

モンスターの中にはアイテムを盗んだり、壊したりする厄介な者も存在する。そんな敵とは、戦わずに逃げるのが得策。

◀クリティカルで一気に葬りされれば、OK

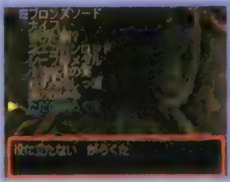
メダルは早々に使おう

ステータスをアップさせるメダルは、後生大事に持っていても意味はない。手に入れたらさっさと使ってしまおう。

◀持っていても、盗まれるか壊されるだけ

ガラクタも役に立つ

使い道のないガラクタでも、大事なアイテムを守る囮にしたり、キャラによっては必殺技の触媒にしたりと役に立つぞ。



◀持っていれば何かの役に立つこともある

「なぜ塔に上るのか？」「そこに塔があるからさ！」

SPECTRAL スペクトラル

絶対役に立つ！意地でも役に立たせる!! アイテム一覧

◆武器

名称	特徴
さびた剣	さびていて使えない剣
ナイフ	鉄でできた普通のナイフ
ブロンズソード	銅でできた普通の剣
ロングソード	戦士が使う大きな剣
マルスブレイド	伝説の遺跡戦士マルスの剣
サムライブレイド	鬼斬り人サムライの剣
フラッシュソード	聖なる光を放つゴーストに強い剣
コインマンキラー	コインマンに強い不思議な剣
ドラゴンブレイク	ドラゴンに圧倒的な強さを誇る剣
人斬りの刃	人を斬ることを目的にした魔剣
エクスカリバー	神が人に与えし聖剣、悪魔に強い

レベルの高い剣ほど、使いこなすにはより高い「対武」のステータスを必要とする。「さびた剣」は「魔法のといし」を使えば、剣のどれかに姿を変えるぞ。

◆食べ物

名称	特徴
小さな木の実	食べるとHPを20回復する
大きな木の実	食べるとHPを100回復する
毒消し	食べると病気レベルを30回復する
聖水草	食べると呪いレベルを30回復する
黄金の実	食べるとHPを完全回復する
ほしにく	食べるとお腹を壊すかも……
きのこ	食べるとお腹を壊すかも……
こけだんご	食べるとお腹を壊すかも……
いもむし	食べるとお腹を壊すかも……
ねずみのしっぽ	食べるとお腹を壊すかも……

HPとステータスの回復に、序盤から大いにお世話になる。アイテム欄の大部分はこれらの食べ物で埋めるのが基本。「対食」の数値が低ければ悪食（？）は避けよう。

©1996 IDEA FACTORY,INC.

CHARACTER ●キャラクター

極秘ファイル2 上級クラスの作り方

詳しくは解説できないが、基本10キャラのキャラメイク番号を2つ組み合わせることで、上級キャラクターを作ることができる。下の表を参考に、いろいろと試してみよう。

キャラメイクの「番号」に秘められた謎を解く!

上級クラスの中でも特に個性的なキャラクターに注目せよ

●いかさま師 敵に取り入って許しをこう技を2つ持つ。見かけによらず軟弱者。

●夢の住人 風と花の力をかりて戦う妖精、という可憐な印象だが画面の絵はちと怖い。

●風水師 追いつめられたら「地殻変動」。敵を倒せるかどうかは運次第。

●ネコ戦士 対注、対食のステータスが高く、必殺技もいいものを持っている。

●お笑い芸人 笑いをとることに命をかけるホンマもんの芸人。でもちょっと場違い。

●おさる 猿。鉄の胃袋を持ち、熱い踊りでモンスターの心をうつ。あなどれない。

	旅人	シーフ	遊牧民	商人	野性児	フリーファイター	クレリック	ライトメイジ	ダークメイジ	アイテムハンター
旅人	案内人	ピエロ	エルフソルジャー	村人	魔獣使い	ソードマン	ヴァルキリー	夢の住人	隠者	ギャンブラー
シーフ	ピエロ	アサシン	海賊	いかさま師	ネコ戦士	忍者	ゴーレムマスター	占い師	バンパイヤ	デザートシーフ
遊牧民	エルフレンジャー	海賊	羊飼い	ぬいぐるみ師	原始人	レンジャー	聖獣使い	風水師	幻術師	お笑い芸人
商人	村人	いかさま師	ぬいぐるみ師	キング	カエル戦士	船長	マリオネット師	ビショップ	カエル男爵	グルメ
野性児	魔獣使い	ネコ戦士	原始人	カエル戦士	おさる	アマゾネス	エルフクレリック	詩人	エルフメイシ	魔猿・悟空
フリーファイター	ソードマン	忍者	レンジャー	船長	アマゾネス	戦士	パラディン	オーラファイター	魔法戦士	武器商人
クレリック	ヴァルキリー	ゴーレムマスター	聖獣使い	マリオネット師	エルフクレリック	パラディン	ルーンマスター	聖者	幻術師	リッチ
ライトメイジ	夢の住人	占い師	風水師	ビショップ	詩人	オーラファイター	聖者	賢者	ウォーロック	手品師
ダークメイジ	隠者	バンパイヤ	幻術師	カエル男爵	エルフメイシ	魔法戦士	幻術師	ウォーロック	ソーサラー	幻術師
アイテムハンター	ギャンブラー	デザートシーフ	お笑い芸人	グルメ	魔猿・悟空	武器商人	リッチ	手品師	幻術師	コレクター

そんなプレイヤーに贈る徹底攻略!

TOWER タワー

はるか天高くそびえる塔を制覇した時、プレイヤーの見る真実とは…? それを確かめるために、ひたすら塔を登り続けるネバーエンディングRPG『スペクトラルタワー』の秘密を大公開! キミの冒険を力強くフォローするぞ!!

スペクトラルタワー

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	10月4日(発売中)		

◆ロッド

名称	特徴
ブリキのロッド	何も効果のない杖のようだが……
ユニコーンロッド	使用するとHP、ステータス完全回復
ジャンプロッド	使用すると上の階にワープできる
リターンロッド	使用すると外にワープできる
フェアリーロッド	使用すると道案内の妖精を呼び出せる
石ロッド	????
イプシロンのつえ	イプシロン神の力が込められた杖

種類によって様々な特殊効果を持つロッド類はとても貴重なアイテム。「石ロッド」はやはり「魔法のといし」でロッド系のアイテムに変化させられる。

◆その他

名称	特徴
命のしずく	最大HPの上限を上げる効果を持つ
こけらだま	最大HPの上限を上げる効果を持つ
パピルス	さまざまなヒントが描かれている巻き物
光る石	使うとHP及びステータス全回復
金のかけら	物を盗む敵はこれから必ず盗む
天魔石	使うとHP及びステータス全回復
ただのがらくた	使用したアイテムが壊れるとこれになる

ステータスアップのアイテムは、盗まれると泣くに泣けないので入手したらその場で使う。「金のかけら」や「ただのがらくた」はスペースに余裕がなければ捨てるべし。

●アイテムと基本的な冒険の進め方……アイテムは、基本的に宝箱をあけることで入手するのだが、宝箱は1フロアに3～5つは宝箱が用意されている。基本的には、そのすべてに「挑む」(宝箱も戦闘同様、サイコロバトルであけるのだ) ように心がけよう。意外にフトコロは狭いとはいっても、すぐ使ってしまうものも多いので、アイテムは貪欲に集めて回ろう。その間の戦闘でレベルアップも狙えるしね。

SPECIAL ATTACK ●必殺技 キャラクターごとの必殺技をチェック!

必殺技一覧

アイテム取り	モンスターのアイテムを盗む。アイテム欄が一杯の場合は必ず失敗する。
味見する	モンスターをなめる。敵が逃げるか、プレイヤーが病気になる。たまにHP回復。
うずしお斬	ぐるぐる回転してダメージを与える。失敗したら空振り、たまに病気になる。
運命のカード	ワールドのカードを1枚引く。HP完全回復など、さまざまな変化が起こる。
お祈り	聖神コーリアの力で幽霊系のモンスターを成仏させる。幽霊系以外の敵に効果なし。
おたけび	おたけびでモンスターを驚かす。成功したら敵が逃亡、たまにHP－1。
回復の呪文	聖神コーリアの力でHPとステータスを完全回復。アイテムを1つ消費し、失敗もある。
キスでチュッ！	モンスターにキスをする。うまくいけば敵が逃亡、失敗すると病気になる。
口説く	モンスターを口説いて逃がし、戦闘から脱出する。失敗することもある。
月光連打	モンスターに10回連続攻撃。プレイヤーキャラにも20～50のダメージ。
剣魔合成波	命の力を開放した波動でモンスターを一撃で倒す。プレイヤーキャラのHP最大値－1。
剣魔連撃	モンスターを倒すまで連続攻撃。1回攻撃するたびにプレイヤーキャラのHP－20。
攻撃君	「攻撃君」を呼んで戦わせる。敵にダメージか一撃で倒す、失敗することあり。
混乱させる	変な行動でモンスターを混乱させる。うまくいけば敵が逃亡。失敗することもある。
疾風の呪文	風の力でモンスターに5回連続攻撃。プレイヤーキャラも100のダメージを受ける。
商談	モンスターにアイテムを渡して取り入る。モンスターが立ち去り戦闘終了。失敗あり。
スマイル	モンスターに微笑みかける。敵が立ち去り戦闘が終了する、失敗あり。
聖回復の呪文	アイテムを1つ使ってHPを回復する。失敗することもある。
生気吸収	モンスターの体力を吸収してHP回復。敵にダメージを与え、HP＋5～20。失敗あり。
聖剣波	聖なる波動で幽霊系のモンスターを一撃で倒す。失敗することもあり。
聖なる波動	聖なる波動でモンスターを倒す。プレイヤーキャラもHPを半分消費。
そでの下	モンスターにアイテムを渡して取り入る。敵が立ち去って戦闘終了、失敗あり。
空と光の歌	世界をたたえる神歌。さまざまな現象がモンスターとプレイヤーキャラにおこる。
ゾンビ呼び	ゾンビを呼び出してモンスターにダメージを与える、失敗あり。たまにHP回復。
大地の歌	母なる大地の歌を歌い、HPを回復する。失敗することもある。
たたずむ	何もしない。さまざまな行動を起こしても、すべて無意味。
食べる	モンスターを食べて一撃で倒す。たまに病気になってしまう場合がある。
チェンジ	サイコロの結果の内容を入れ換え、その後でサイコロを振って攻撃。
地殻変動	自然の力を操ってモンスターを一撃で倒す。失敗する場合もあり。
超連続攻撃	モンスターを10回連続で攻撃する。プレイヤーにも0～100のダメージ。
手品をする	モンスターに手品を見せて驚かす。成功したら敵が逃亡する。
電撃の呪文	モンスターにダメージを与える。プレイヤーキャラにも40のダメージ。
逃げる（1）	モンスターから逃げだし、戦闘を脱出する。失敗することもある。
逃げる（2）	モンスターから逃げだし、戦闘を脱出する。逃げる（1）よりも成功確率が高い。
ぬすむ（1）	モンスターのアイテムをぬすむ。アイテム欄が一杯の場合はかならず失敗する。
ぬすむ（2）	モンスターのアイテムをぬすむ。アイテム欄が一杯の場合はかならず失敗する。
呪い殺す	プレイヤーキャラの呪いをモンスターにぶつけてダメージを与える。呪われていても使える。
爆炎の呪文	炎でモンスターを攻撃し、一撃で倒す。プレイヤーキャラにも1～200のダメージ。
爆裂剣	モンスターを一撃必殺で倒す。プレイヤーキャラにも0～100のダメージ。
花と風の歌	自然をたたえる聖歌を歌う。高い確率でモンスターが逃亡する。
必殺攻撃	めちゃくちゃな攻撃でダメージを与えるか、一撃で倒す。たまにHP－100。
病魔の呪文	病気でモンスターを攻撃。ダメージを与えてプレイヤーキャラの病気レベル－20、失敗あり。
武器にする	持っているアイテムを使ってモンスターにダメージを与えるか一撃必殺、失敗あり。
分身	3人に分身して3連続攻撃。ただし、次のターンで受けるダメージも3倍。
変なおどり	モンスターの前で踊りだす。敵が立ち去って戦闘終了、失敗あり。たまにHP－10。
冒険の知恵	アイテムを使ってモンスターを攻撃。ダメージを与えるか一撃必殺、失敗あり。
身代わり君	「身がわり君」がモンスターの攻撃を受けてくれる。1撃受けると消滅する。
やまあらし	モンスターを回転して投げ飛ばし、ダメージを与える。プレイヤーキャラもHP－10。
呼ぶ祈り	何者かの登場を祈る。HPを100か1回復、失敗することもある。
呼ぶ口笛	口笛でユニコーンを呼ぶ。プレイヤーキャラのHPを100回復、失敗あり。
呼ぶさけび	叫んで何者かを呼び寄せる。敵にダメージか一撃死、プレイヤーにもダメージ。
連続攻撃	モンスターに2回連続攻撃。失敗はなく、ノーリスク。オイシイ技だ。

使用キャラ一覧

アイテム取り	アイテムハンター／ネコ戦士／コレクター
味見する	グルメ／プリンス
うずしお斬	船長／海賊
運命のカード	うらない師／ギャンブラー／ピエロ
お祈り	たびびと／シーフ／遊牧民／商人／野性児／フリーファイター／クレリック／アイテムハンター／オーラファイター／ドラゴンバスター／デビルバスター／ビーストハンター／オークキラー／エルフナイト／エルフレンジャー／エルフクレリック／ひつじかい／風水師／聖者／聖獣使い／ヴァルキリー／村人／うらない師／船長／ヤワラマスター／キング／クィーン／ジェネラル
おたけび	ウェアウルフ
回復の呪文	クレリック／ライトメイジ／エルフメイジ／エルフクレリック／パラディン／聖者／賢者／ビショップ／伝説の勇者
キスでチュッ！	アマゾネス／ひつじかい／ぬいぐるみ師／お笑い芸人／プリンセス／カエルだんしゃく
口説く	美しき戦士／将軍／軍師／プリンス
月光連打	カラテマスター
剣魔合成波	魔法戦士／超戦士／デビルアーマー
剣魔連撃	超戦士／ヴァルキリー
攻撃君	マリオネット師／ゴーレムマスター
混乱させる	幻術師／ヌケニン／ダークナイト／バンパイヤ／ゾンビマスター／カエルだんしゃく／魔神の息子
疾風の呪文	エルフメイジ／夢の住人／賢者／案内人／ソーサラー
商談	商人／いかさま師／ヨウジンボー／軍師
スマイル	ぬいぐるみ師／ピエロ／お笑い芸人／クィーン／プリンス／プリンセス
聖回復の呪文	賢者／天空戦神／最後の勇者
生気吸収	バンパイヤ／魔王の息子
聖剣波	エルフナイト／パラディン／伝説の勇者／天空戦神
聖なる波動	オーラファイター／賢者／ルーンマスター
そでの下	カエル戦士／武器商人／いかさま師／アサシン／ヨウジンボー／軍師／キング／プリンセス／カエルだんしゃく
空と光の歌	詩人
ゾンビ呼び	ゾンビマスター／リッチ
大地の歌	遊牧民／デザートガード／エルフレンジャー／エルフクレリック／原始人／レンジャー／デザートシーフ／詩人
たたずむ	フール
食べる	野性児／原始人／バーサーカー／案内人／グルメ／魔王の息子
チェンジ	ギャンブラー
地殻変動	風水師
超連続攻撃	ソードマン／ライトナイト／超戦士／アサシン／忍者／ロウニン／魔猿悟空／カンフーマスター／ウェアキャット／シュラ
手品をする	手品師
電撃の呪文	ライトメイジ／ダークメイジ／魔法戦士／ウォーロック／ビショップ／ソーサラー／リッチ／伝説の勇者
逃げる（1）	たびびと／遊牧民／商人／野性児／フリーファイター／クレリック／ライトメイジ／ダークメイジ／アイテムハンター／戦士／ドラゴンバスター／デビルバスター／ビーストハンター／オークキラー／アーマーナイト／バトルマスター／アマゾネス／おさる／ひつじかい／魔獣使い／風水師／ネコ戦士／カエル戦士／パラディン／ウォーロック／ルーンマスター／聖獣使い／ビショップ／村人／手品師／隠者／うらない師／武器商人／呪術師／船長／コレクター／幻術師／武道家／武将／カンフーマスター／キング／クィーン／ジェネラル／ダークナイト／バンパイヤ／ウェアウルフ／ゾンビマスター／デビルアーマー／天空戦神／遺跡戦士
逃げる（2）	シーフ／ライトナイト／夢の住人／案内人／ヌケニン
ぬすむ（1）	シーフ／デザートシーフ／コレクター／アサシン／海賊／ゴーレムマスター
ぬすむ（2）	デザートガード／ライトナイト／村人／隠者
呪い殺す	呪術師／武将／魔王の息子
爆炎の呪文	ウォーロック／忍者／魔王の息子／魔神の息子
爆裂剣	戦士／ソードマン／デビルバスター／ビーストハンター／アーマーナイト／バトルマスター／侍／将軍／ダークナイト
花と風の歌	美しき戦士／エルフナイト／エルフメイジ／夢の住人／ヴァルキリー／詩人／ロウニン
必殺攻撃	バーサーカー／英雄／海賊／カラテマスター／将軍／ヨウジンボー／武道家／シュラ
病魔の呪文	ダークメイジ／隠者／呪術師／ソーサーラー
武器にする	商人
分身	幻術師／忍者／ヌケニン／魔猿悟空／リッチ
変なおどり	おさる／手品師／ぬいぐるみ師／ピエロ／お笑い芸人／魔猿悟空／ウェアキャット
冒険の知恵	たびびと／原始人
身代わり君	マリオネット師／ゴーレムマスター
やまあらし	ヤワラマスター
呼ぶ祈り	聖獣使い
呼ぶ口笛	エルフレンジャー／レンジャー／魔獣使い
呼ぶさけび	魔獣使い／デビルアーマー
連続攻撃	フリーファイター／戦士／ソードマン／デザートガード／オーラファイター／ドラゴンバスター／美しき戦士／魔法戦士／オークキラー／バトルマスター／アマゾネス／レンジャー／おさる／ネコ戦士／カエル戦士／バーサーカー／ルーンマスター／英雄／侍／カラテマスター／ロウニン／ヤワラマスター／武道家／武将／カンフーマスター／ジェネラル／ウェアウルフ／ウェアキャット／遺跡戦士

STEP.1

種類と効果

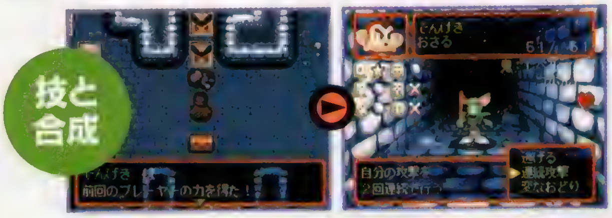
このゲームにおける「必殺技」の位置づけは、一般のＲＰＧで言うところの魔法や特殊攻撃のようなものだ。左ページの表を見てもらえばわかるとおり、その効果は非常に多彩。ＨＰを回復したり、敵にダメージを与えたりといった定番の物だけでなく、効果にまったく意味がなかったり、運が悪ければプレイヤーに被害が及ぶ技もあるぞ。必殺技の効果は戦闘中でも確認できる。ＨＰの消費とひきかえに敵を倒す技など、知らずに使うと危険な技もあるので、効果の確認をおこたるのはあまり賢くないのだ。なお、ステータス異常がある状態では必殺技が使えないので注意。

▲ＭＰがないこのゲームでは、必殺技を使うためにＨＰやアイテムを消費する。◀しかし、中にはノーリスクで使える強力な必殺技もある。

STEP.2

キャラの選択

ステータスが充実しているのももちろんだけど、キャラクターの強さを左右する条件にはもう１つ重要な要素がある。それは「使える必殺技の性能」だ。極端な言い方になるが、ステータスに多少の欠点があっても必殺技が優れていれば何とか生き残れるし、逆に必殺技に恵まれていないと、かなり高い能力を持っていても戦闘で苦しむことになる。つまり、能力継承で強力なキャラを作る場合でも、最終的に使える必殺技を持つ職業を選ぶことが大切なのだ。

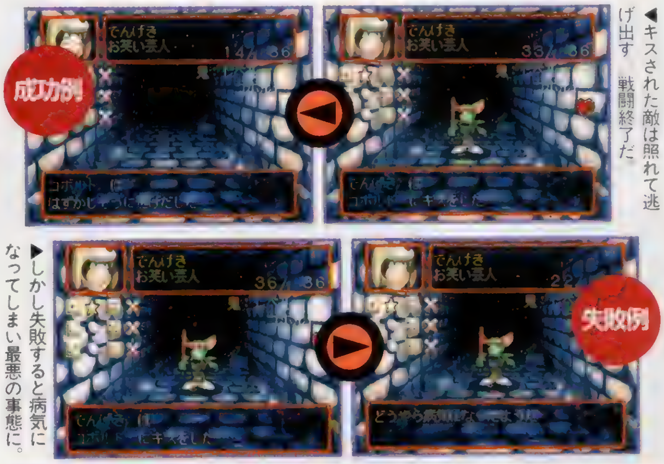


◀能力継承を重ね、最後はいい必殺技を持つキャラに

STEP.3

成功と失敗

残念なことに、すべての必殺技が100%の確率で正しい効果を発揮するわけではない。技の中にはたまに「失敗」するタイプの物もあり、しかもおおよその場合、そのしっぺ返しがプレイヤーキャラに跳ね返ってくる仕組みになっているのだ。簡単な例をあげると、お笑い芸人やプリンセスなどが使う必殺技「キスでチュッ！」は、成功すれば敵が照れて逃げ出すが、失敗するとプレイヤーキャラの病気レベルが１～100ポイント増えてしまう。うまく戦闘シーンを脱出できるか、あるいは必殺技が使えなくなってさらなるピンチに陥るか、成功と最悪の結果が紙一重なのである。失敗の可能性がある必殺技を使うときには、それ相応のリスクに対する覚悟も必要だぞ。



◀キスされた敵は照れて逃げ出す　戦闘終了だ

▶しかし失敗すると病気になってしまい最悪の事態に。

（株）アイディアファクトリー　佐野氏

俺はこう登る!!

はじめはHPが少ないので、HPの初期値が高い野性児がおすすめです。他のキャラクターと違ってHPが50もあるし、強い敵に遭遇しても必殺技の「食べる」でピンチを脱することもできます。これだけでもどろぼうタワーまでは簡単にクリアできますが、ある程度育てた野性児からシーフやフリーファイターに能力継承すると、冒険がもっと楽になります。

攻略担当ライター　かんのじ

俺なんかはこう!!

フロアにある宝箱は１つ残さずかき集め、モンスターのシンボルを見たらダッシュで逃げる。それが僕の基本スタイル。宝箱だけはどんなにレベルが高いものでも開けられるよう、塔に上る前に、能力継承で「対注」のステータスを100以上まで上げておくのがミソです。そうやって「ジャンプロッド」を入手しては、ワープを繰り返して最上階を目指します。

敵キャラ技一覧

名称	効果
おびえている	なにも起こらない
考えている	なにも起こらない
消えてしまった	敵がいなくなる（戦闘終了）
禁じ手を打った	必殺技が使用不可能になる
すばやくぬすんだ	アイテムを１つなくす
～の力を吸った	いずれかのレベルを下げる
ドラゴンブレス!!	通常の３倍のダメージを受ける
ニタニタ笑った	なにも起こらない

名称	効果
～にのりうつった	戦闘後、10ターンの間アイテムを捨てまくる
はげしい攻撃!!	通常の２倍のダメージを受ける
～を呪った	呪いレベル　１～15プラス
病気の息をふきかけた	病気レベル１～15プラス
ブタの息をはいた	戦闘後、ブタになってしまう
変なことをした	アイテムが「ただのがらくた」に変わる
ものすごく変なことをした	アイテムが２個「ただのがらくた」に変わる

TILK
～青い海から来た少女～

電撃RPG宣言 7 GO GO RPG SPECIAL

『TILK』は、勇者の子孫でもなんでもないごく普通の少年が体験したちょっとした冒険物語。今回は、登場キャラクター&システムを大紹介！

少年時代の懐かしさと優しさが漂うS・RPG

◀グルスの強烈なパンチを喰らって苦痛にゆがむ（？）"スナクラゲ"。戦闘ではこういった楽しげな演出がいっぱい詰まっているのだ。

▼これが基本となるフィールド画面だ。ユニットが移動できる範囲も一目瞭然。このようにシステム全体が分かりやすくできているぞ。

子どもたちの冒険物語

パソコンで大ヒットしたS・RPG『ファーランドストーリー』でおなじみのTGLから、誰もが経験する多感な少年時代を描いたS・RPGが登場するぞ。基本となるタクティカルコンバットはとても分かりやすいので、S・RPG初心者でも安心して遊べるのだ。あたりまえに繰り返される日々の中、何かを予感させる不思議な少女との運命的な出会い。冒険によって少しずつ大人になってゆく少年が、次第に失ってしまう大切なモノ…。ちょっとノスタルジックな雰囲気を持ったファンタジー世界で展開する、少年たちの暖かな冒険物語を味わおう！

シルキーレティ 謎の美少女

ビリーが海岸で出会った不思議な少女。わがままで気分屋だけれど根は優しく、この世のものとは思えないほどの美声の持ち主。物語が進むにつれて、謎に包まれた彼女の正体が明らかに…

TILK～青い海から来た少女～

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	TGL	対応周辺機器	未定
発売日	冬予定		

充実した戦闘シーン

▶これが〝地形攻撃〟の1つ蒸気機関だ。アイテムの上に移動してコマンドを実行すると、4方向の敵に対して同時攻撃が行えるのだ。

楽しい工夫がいっぱい

コマンド選択式の戦闘は分かりやすいだけではない。森の中にいるユニットは防御力が上がるという〝地形効果〟や、高い所から攻撃をするとダメージの量が増えるといった〝高さの概念〟など、細かなところまでリアルに作られているのだ。また、MAP上に配置された樽やトロッコなどのアイテムを利用して、敵を一気に倒す〝地形攻撃〟もできる。ほかにも、ダメージを与えることはできないが敵を行動不能にする〝草しばり〟や〝落とし穴〟などのトラップを仕掛けることもできるぞ。

ビリー ドレイク

元気いっぱいの12歳

冒険家にあこがれる元気いっぱいの主人公。正義感と責任感にあふれる、少し優柔不断な少年だ。

◀メリルのスペシャルアタック〝飛んでけ〟は、なんと正体不明の魚を振り回して投げつける荒技（笑）だ。

ほのぼのとした画面効果

各ユニットの攻撃方法はいずれも個性的なモノばかりで、キャラクターごとに用意されたスペシャルアタックを行うときには、特に派手な演出があるのだ。ほのぼのとしながらもテンポ良く展開される戦闘に引き込まれること間違いなしだぞ。

▶攻撃目標を選択すると、敵のステータスや命中率が表示されるぞ。この画面で地形効果や高さによる効果の違いを確認しながら戦えるのだ

グルス ガントー

誰より力の暴れんぼ

もとは島の不良グループの一員であったが、ビリーにけんかで敗れて以来友だちになる。

▲ビリーの必殺技のブーメラン。必殺技には使用制限があるものの、威力は絶大！
▶ターンの節目ごとに表示されるかけ声が、このゲームのノリを表している!?
▼フライパンで一閃。他のキャラクターに比べて、どこかお間抜けなメリル。

メリル ファウント

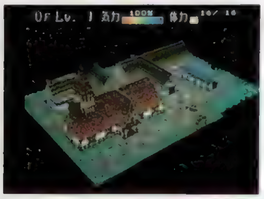
夢見がちな女の子

両親に大事に育てられたため、穏やかで優しい少女に育つ。しかし、思いこみが激しすぎるという一面も…。

©TGL 1997

ターン制RPGとアクションRPGの魅力が融合!!

RPGの戦闘システムは、ターン制で制限時間なしの場合と、アクション性が重視される場合とに大別される。前者は高度な戦略を、一方、後者はゲームのテンポを崩さないスムーズな展開を楽しむことができる。『トレジャーギア』の戦闘システムは、こちらが行動してはじめて、敵が同等の時間を要する行動をするというもの。前述の2つの長所が融合されたものなのだ。



視点切り替えは?

ゲーム中は、任意にマップの視点を切り替えることができる。この機能のおかげで、ダンジョンマップのおおよその全体像を把握したり、通路の先に隠れているモンスターを発見したりすることが可能になっているぞ。

プレイするたびに変化するダンジョンマップ

ゲームに用意されている3つのダンジョンは、訪れるたびにモンスターやアイテムの配置、さらには地形までもが変化してしまう。だから、一度行ったところでも、前回と同じ攻略法が通用するとは限らない。何度クリアしても、新たな気持ちでプレイし直すことが可能なRPG、それが「トレジャーギア」なのだ。

フルポリゴンの迷宮探索RPG
トレジャーギア

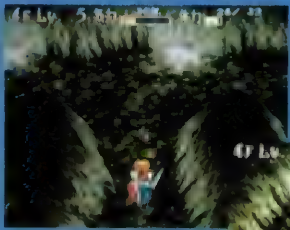
封印された遺跡に棲むモンスターを退け、宝を持ち帰り売りさばく。そんな冒険者稼業を営んでいた主人公とその相棒でもある恋人は、ある日誰も生きて帰ったことのないダンジョンで、恐ろしい罠にかかってしまう。死の呪いをかけられた恋人を救うためには、生命の実と呼ばれる伝説のアイテムが必要なのだ。主人公は噂を頼りに、そのアイテムが眠ると言われる小さな村にたどりついた。物語は、ここから始まる……。

ツウェイの洞窟

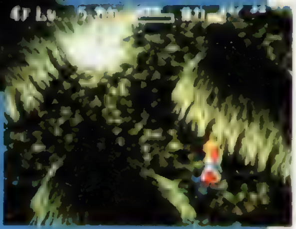
昼なお暗い洞窟ではどんなモンスターが待つ!?

このゲームに用意されている3つのダンジョンのうち、冒険の拠点となるレーレ村の西に位置するのがこのツウェイの洞窟。文字通り土がむき出しで、暗くしめった印象を与える天然の洞窟だ。もちろん、ここにもモンスターたちが待ちかまえている。恋人の命を助けるため、主人公が探している伝説のアイテム、生命の実の手がかりのひとつが、この洞窟内にあることだけは間違いないようなのだが……。

▶四方から襲いかかる敵。一瞬の油断がピンチを招く



◀見えない敵を警戒しながら、慎重に歩みを進める。この緊張感がたまらない!



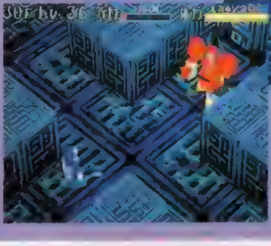
▶歩いていくと突き当たり道は右と左へ分かれている。さて、どちらへ進めばいいのだろうか……。

フィアの遺跡

明らかに人の手が加えられた謎の建造物

レーレ村の東にある、巨大な建造物。それがフィアの遺跡だ。人の手が加えられたものと一見してわかるこの遺跡は、いったい何のために、誰が建造した物なのか……？　危険なトラップ満載のこの遺跡内で、はたして生命の実の手がかりを見つけることができるだろうか!?

▶ダンジョン内にはアイテムも落ちている　これらを有効に活用することが生き延びるヒケツだ。



◀探索中に敵と遭遇！　戦うか、それとも逃げるか？　逃げるなら、どこへ？　選択肢はいくつでもあるぞ。

レーレ村

冒険の準備はここで

冒険の拠点となるのがこのレーレ村。アイテムの売買などはここで行うことになるのだ。生命の実を探す冒険は長い。念入りに準備をして、万全の体制を整えたうえで、ダンジョンに挑むようにしよう。

◀ここはレーレ村の村長の家。いろいろ情報収集してみよう。何かいい話が聞けるかもしれないぞ。

▶レーレ村の中央広場。危険な場所に囲まれながらも、平和に暮らしている人たちがいるのだ。

ドレインの森

自然の驚異が待ち受ける木々が鬱蒼と茂る陰気な森

レーレ村の南に大きく広がる森。この森は、鬱蒼と生い茂った木々が迷路のように立ち並んで、巨大なダンジョンと化している。生きていくのに都合がいいのか、この森をすみかとしているモンスターたちも多いようだ。非常に危険な場所だが、主人公はこのダンジョンにも挑まなくてはならない。ここにも生命の実の手がかりが隠されているらしいからだ。はたして、3つのダンジョンをクリアしたとき、恋人の命は本当に助かるのだろうか。

◀スライム出現！　これくらいの数なら、経験値稼ぎのいいカモになる、かな？

▼袋小路でスライムに囲まれた！　こんなときは、魔法を使って一掃してしまうのもいいかも

多彩なキャラクターの職業

このゲームで主人公が就くことのできる職業は10種類。冒険が進めば、メインの職業とサポートの職業を合わせ持つこともできるようになる。さまざまなタイプの主人公で冒険を楽しめるというわけだ。

◀主人公のキャラは、男性、女性のどちらかを選ぶことができる。また、職業によってキャラの外見も違うのだ。職業は全部で10種類もあるので、それぞれのキャラグラフィックを見てみるだけでも楽しいぞ。

キャラクターの職業とその特徴

戦士	直接戦闘能力に優れているが頭を使う作業が苦手。装備できるものも多い。
魔導士	攻撃魔法が得意だが軽いものしか装備できず、直接戦闘は苦手。
僧侶	知力が高く、攻撃力もそこそこ。体力回復など防御系の魔法を使える。
盗賊	戦闘能力は低いが、幸運に恵まれている。敵のアイテムを盗むことも可能。
忍者	攻撃力と素早さに優れるが、防御力は低い。剣などの扱いが得意。
魔曲士	ステータスはバランスが取れている。魔力をこめた音楽で敵と戦う。
発明家	知力が高め。アイテムを合成して新しいアイテムを作り出すことができる。
獣使い	ステータスはバランスが取れている。モンスターを仲間にすることができる。
闘士	体力、攻撃力が高いが、知力が低い。装備できる武器も少ない。
変身士	幸運に恵まれている。敵に変身できるが、いっさいの装備ができない。

トレジャーギア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	未来ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	97年2月予定		

タクティクスオウガ●PS移植2タイトル発表!!●リングキューブ　アゲイン

電撃RPG宣言 9 GO GO RPG SPECIAL

RPGカタログ

タクティクスオウガ

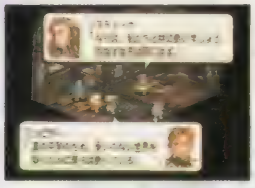
Let Us Cling Together

●アートディンク　●S・RPG
●97年春発売予定
●¥5,800予定

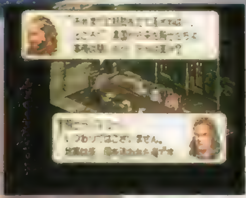
大陸全土を巻き込む民族戦争がキミの正義を問う…!

ＰＳ版「伝説のオウガバトル」発売とほぼ時を同じくして、その続編である『タクティクスオウガ』の移植も決定！　リアルタイムＳＬＧという独自のシステムを打ち出した前作とは違い、こちらは完全なタクティカルＳＬＧ。現在、細部でのシステム変更が行われており、よりプレイしやすくなる予定だ。
乞うご期待!!

▲戦争という物語の持つテーマは、思いのほか重い　さまざまな局面でプレイヤーなりの正義を問われることになるのだ

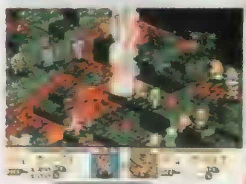


◀ゲーム中には、こんな場面もたびたび登場するココでの会話の選択で、その後の展開が変わってくるのだ



◀「伝説のオウガバトル」に出演したキャラも登場！　前作をプレイした人は、より楽しめるのだ！

▲例えばひとつの戦場へ行くにも、いくつかのルートか用意されている。電撃作戦か総力戦か、大局を見据えた戦略も重要なのだ



▲戦闘シーンは、高低差重視のタクティカルバトル　派手なエフェクトもバリバリで、戦闘シーンを盛り上げてくれるぞ

僕にその手を汚せというのか

リングキューブ アゲイン

あの「リンダキューブ」が、ＰＳ移植決定だ！　昨年のＰＣエンジンの話題作にして問題作と言われた、ユニークなゲーム性と世界観はそのままに、さらなるパワーアップを遂げて登場するぞ（タイトルは『リンダキューブ　アゲイン』となっている)。詳しくは、174Ｐの枡田省治氏緊急インタビューで!!

◀画面はＰＣエンジン版と変わらないように感じられるが、キャラクターを大きく表示するなど、細かな改良が施されているのだ

※「タクティクスオウガ」の画面写真はすべてＳＦＣ版のものです

©1997 by Artdink ©QUEST
©Sony Computer Entertainment Inc. under licence from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd.

PlayStation
はるかぜ戦隊
Vフォース
超美麗ムービー出撃!!
突如、金星の軌道上に巨大光源体が出現……
これが、かつて繁栄した金星文明の末裔達による
新たなる戦いの幕開けだった。
ふんだんに盛り込んだアニメーションは、
なんと60分以上!
動画枚数にして、
15,000枚!!
今ここに究極のビジュアルが出現!!
〈C A S T〉
葵 奈月：白鳥 由里
葵 美月：今井 由香
葵 華月：天野 由梨
中本 数魔：三木眞一郎
ガイチ：水谷 優子
モラレイ：速水 奨
フレイア：折笠 愛
織田 雪菜：矢島 晶子
イクト：山口 勝平
ゲルーヌ：平松 晶子
ザイ：置鮎龍太郎
（総勢21名）
ナレーション：堀内 賢雄
CD3枚組 価格5,800円(税別)
11月15日発売予定
初回限定特典
ゲームとはキャスティングが違う
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ
プレゼント!!
C VING 1996
この画面は開発中のものてす
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話：☎03-3492-1079（土日・祝祭日を除く 13:00〜17:00）
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
迫り来る敵は一発撃破！
鉄壁の守りを誇る敵軍。不意の侵入者を狙って
あらゆる角度から攻撃をしかけてくる。マシンガンを連射！
手榴弾で撃破！トドメはスーパーボムで一網打尽！
超
邪魔な障害物をダッシュで破壊！
刻々と迫る時間との戦い。勝つには一切の躊躇なく、通路を駆け抜ける度胸が
必要だ。行く手を阻む障害物は、ダッシュをかまして粉々に撃ち砕け！
爆
通路の扉も爆破で突破！
複雑に入り組んだ迷宮。ゲートを開くカギが
見つからなければ、ミッションの達成は不可能だ。
爆弾を投げ込み、扉をこじ開け、力技で迷宮を走破！
NEON
発売元：GAGA
〒106 東京都港区六本木
URL http://www.gaga.co.jp/
ソフトの内容および発売日は、改良等のため

GAGA INTERACTIVE
a unit of GAGA communications inc.
PRESENTS
Game Tuned by GAGA Communications.
Designed by Sony Music Communications.
ファイナリスト
FINALIST
3Dミッション・シューティング
1996年10月4日発売 定価5,800円(税別)
1996.10/4 ON SALE
ocean
© 1996 Ocean Software Limited.

“ ”マークおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
PlayStation
失われた財宝をめぐり、謎と冒険がマルチストー
ムービー
MOVIEな世界を、
KODAK 5005 EPP
NOT TREASURE
HUNTER
ノットトレジャーハンター

A2C
Acti-Art Corporation

リーで展開するフルポリゴン・アドベンチャー。

ムーブ
MOVEに駆け巡る!!

ACTI-ART PRESENTS

PRODUCE BY Yuji AZUMA DIRECTION BY MASAAKI MATSUDA
MUSIC BY KAZUYOSHI FUJINO
PROGRAM BY FUMINORI OHSUGI ART BY TOSHIMI TANAKA
STARRING BY SHUICHI IKEDA / KANETO SHIOZAWA

'96 11月 全国一斉発売!!

予価 ¥5,800（税別）
●価格はメーカー希望標準小売価格です。
●表示価格は税別になっています。

※画面写真は開発中のものです。当作品はカラー作品です。

〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10 タカミビル6F TEL.06-636-5999 株式会社アクティアート

静の夢、かなえて欲しい
―女の娘はいつだってヒロインに憧れている―
ヒロインドリーム
Heroine Dream
ヒロイン育成SLG
PlayStation
CAST
舞木 静……西村 ちなみ
源舞 由紀……高乃 麗
大羽 音夢……大谷 育江
神楽 姫子……かない みか
見和 麗……折笠 愛
元見 演信……大塚 明男
名渡 画帝……藤原 啓治
鈴無 響子……榊原 良子
秋夜 楓……くればやし たくみ
他、豪華声優陣による5時間以上に及ぶ音声データ収録
11月21日発売！ 西村ちなみ 1st Album
「Chinaism」―ヒロイン・ドリーム―
（メルダック・レコード）￥3,000（税込）
NOW ON SALE
初回限定盤：特別価格 ￥6,800（税別）
●通常盤 ￥6,800（税別）
"PS"マークおよび"Play Station"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
「ヒロイン・ドリーム」初回限定盤
特典1 サウンドトラック・フルCD
特典2 豪華ブックレット
Shizuka Maiki
●キャラクター原画集
特典3
予約購入者
全員に特製B2
ポスター贈呈
map japan
【株式会社 マップジャパン】 〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル お問い合せ：TEL.03-3433-7092

電撃プレイステーション
電撃PlayStation G
★今号のタイトル★
はるかぜ戦隊Vフォース
魔法少女プリティサミー
ヒロインドリーム
ウェディングピーチ
天地無用！登校無用
エターナルメロディ
Gは心にグッときます
ドキドキしたり
ワクワクしたり
ハラハラしたり……
心が熱く感じるところ
それがGのある場所なのです
イラスト

HARUKAZE SENTAI

はるかぜ戦隊Vフォース

キャラクターも出そろい、いよいよ盛り上がるゲーム中盤のステージまでを大紹介!!

はるかぜ戦隊Vフォース

ジャンル	SLG	価格	¥5,800(3枚組)
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	11月15日		

ふんだんに挿入されるアニメイベントによってストーリー中心にゲームが展開する、新タイプの戦術級SLG『はるかぜ戦隊Vフォース』。主役キャラ4人と主役メカのレグルスが登場し、本格的な戦闘が開始されるまでを描いたステージ1～3に続き、今回は、いよいよ盛り上がる中盤までのステージをストーリーを絡めて徹底紹介！

▲ちょっとしたキャラクター同士の会話がストーリーを盛り上げる。

STAGE 4 変形！デルタライバー

休暇中の奈月と雪菜を敵が襲う！ 2人の運命は？

激しい戦闘の合間に、奈月は久々の休暇を楽しもうとバイクに乗って近郊の公園へと向かった。芝生の上に寝ころび、1人物思いにふける奈月の前に雪菜が現れ、2人は、お互いになぜ軍に入ったのかを語り合う。が、そこに敵軍の襲撃が！ 基地へ行くのは無理と判断した2人は、バイクからアームドスーツに変形するデルタライバーを装着し、戦いに赴(おもむ)くのだった。

戦闘力の小さいデルタライバーというユニットをいかに使うかがポイントとなるステージだ。

▲ゲーム中には、こういったほのぼのとした会話イベントも見られる。

◀冒頭のイベントでは、奈月と雪菜の2人がどうして軍に入ったのか、そのわけが語られるのだ。

▶防御力がないのでダメージが回復できる基地の上で戦うのが基本。

◆レグルスがパワーアップする!!

ステージクリア直後にレグルスのパワーアップができる。「武器」「装甲」「移動力」の3つから強化する部分を選ぶわけだが、ここでの選択によって以降の戦術に影響が出てくるので、慎重に考えよう。

◀「武器」は、以降のステージで登場する新武器が一段階強力になるので、お得かも。

登場ユニット紹介

●地球連邦

レグルス、エンキュリー、シリウスなどの、ステージ1～3に出てきた陸・海・空の各ユニットが総登場。新ユニットはデルタライバーのみだ。

◀移動力は高いが装甲が薄いので、大胆に動くのは禁物だ。

●バスクキール帝国

こちらもボスのD・スレンジャーをはじめ、ステージ3までに登場したユニットばかりで構成。それぞれの特徴はわかっているので、あまり苦労はしないはずだ。

 ©1996 VING

STAGE 5 無重力の戦い

大気圏を突破し、ついにレグルスが宇宙へ出撃する!

宇宙飛行テストのため、雲を突き抜けて上昇していく3機のレグルス。しかし、ようやくたどり着いた宇宙で奈月たちが見たのは、味方の母艦がバスクキールの部隊に攻撃を受けている光景だった。彼女たちは、母艦を無事に守りきることができるだろうか？

母艦を守りつつ敵を全滅させるのがこのステージの目標だ。敵戦力は大したことはないが、途中で増援の部隊が加わるので、その点には注意が必要。

▲強化されたレグルスの力が、このステージでようやく試せる。戦闘自体はけっこう楽なので、新生レグルスの力を思う存分味わおう。

◀奈月がイクトに心の悩みを打ち明けるシーン。

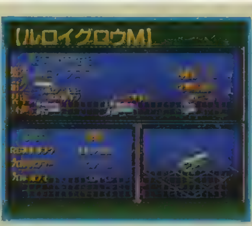
夢の中での出会い

幼い頃から奈月の夢の中に出てくる謎の青年「イクト」。奈月は彼を自分の夢の中だけの存在だと認識しているようだが、じつはどうやら古代金星文明と何らかの関わりがあるらしい。彼の存在は、以後どのように物語に関わっていくのだろうか……？

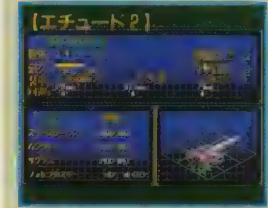
登場ユニット紹介

●地球連邦

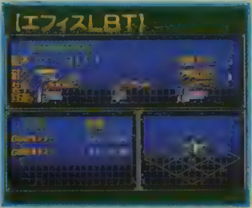
このステージに登場するのは、レグルスを除いてすべてが新ユニット。ここでは、それぞれの特徴を早く把握することが大切となる。



◀ミサイルなどの実弾武器が主体のユニットだ。



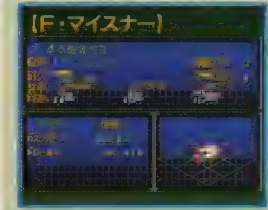
◀宇宙でのレグルスの母艦となる大型ユニット。



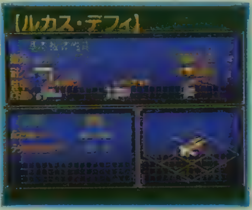
◀2種類の強力なビーム兵器を備えている。

●バスクキール帝国

こちらはすべて（といっても2種類しか登場しないが）新ユニットで構成されている。2つとも特徴がはっきりした機体なので、対応はしやすいといえるだろう。



◀ビーム兵器主体のユニット。実弾武器に弱い。



◀こちらは逆に実弾武器のみ。弱点も逆なのだ。

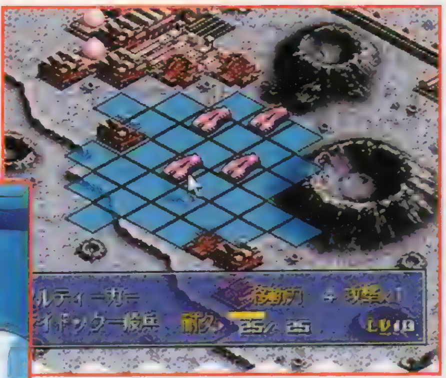
STAGE 6 闘将ギモス

月面の地球連邦基地を攻撃するバスクキール艦隊を叩け!

エチュード2を守りきった3人は、そのまま月の基地へと向かう。が、艦が到着したとき、基地は敵の激しい攻撃を受けていた。基地を守るため、ふたたび3姉妹は出撃する！

このステージには、月面上が舞台ということで、久々に地上ユニットが登場する。対空武器がけっこう強力なので、飛行ユニットは注意が必要だ。

◀冒頭で華月と数魔が恋人同士なことが判明。


▲のんびり進めていると基地が破壊されてしまうぞ。

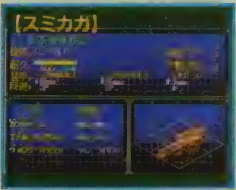
登場ユニット紹介

●地球連邦

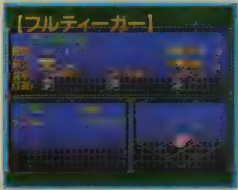
このステージでは、レグルスとエチュード2、ルロイウグロウMの3種のユニットが登場する。味方の総ユニット数が少ないので、撃墜されることだけは極力さけるようにしよう。

●バスクキール帝国

下の2つのユニット以外には、F・マイスナーとルカス・デフィが登場。ユニット数は多いものの、とくに注意すべきなのは対空武器を持つフルティーガーだけだ。



◀2つの対空武器がけっこう強力だ。



◀足が速く射程が長いので、動きに注意。

そして金星へ……

戦いを終えた奈月たちは、休む間もなく金星へ向かうように命令を受ける。「宇宙軍所属でもなく、宇宙での戦闘訓練を受けたこともない自分たちがなぜ?」という姉妹の疑問に対し、基地司令は、レグルスの高機動時のGに耐えられるのが奈月たち3人しかいないからだとその理由を話す。かくして3姉妹は、運命に導かれるように、一族のルーツである金星へと旅立つことになるのだった。

◀基地司令に、現在の地球連邦の状況と、バスクキール帝国の動きについてレクチャーを受ける華月、美月、奈月の3姉妹。

▶ついに金星へ向かうことが決まり、不安と期待が入り交じった表情を浮かべる奈月。すべての謎が明らかになる日は近い……？

STAGE7 金星へ

この戦いの中心である金星へ、ついに到着!!

地球連邦とバスクキール帝国の両軍が、続々と決戦の地である金星に集結。バスクキール本星から到着した本隊の中には、皇帝モラレイの息子、ガイチ・カスバの姿もあった……。

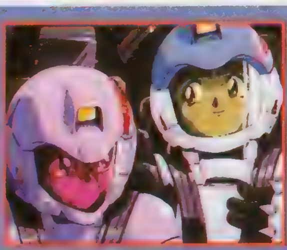
ここでは、敵も味方もかなりの戦力を投入し、激しい戦いが展開される。じっくりと腰を据えて戦うステージといえる。

▲眼下に金星を見ながらの戦い。目的地はもうすぐだ！

◀ガイチは冒頭のみに登場。

雪菜、再登場!!

ステージ5以降登場していなかった雪菜がようやく再登場！　これまでは乗ってるユニットが弱く、レベルアップもままならなかったが、乗機もレグルスとなったことで、派手な活躍が期待できそうだ。



▲多数の敵に包囲され、あわや墜落寸前というところを、レグルスに乗って再登場を果たした雪菜に助けられるのだ。

◀途中で、奈月が敵の罠に落ちるというイベントが発生。

登場ユニット紹介

途中で2隻の母艦が他の宙域で苦戦中の味方を救うために戦線離脱。かわりに補給用の新ユニットが登場する。

●地球連邦

【ランド・ホース】

▲攻撃・防御力に優れた戦艦。前線でガンガン使用できるユニットといえる。

【グランバーRS】

▲補給専用のユニット。小回りは利くが、補給可能回数が少ないのが欠点だ。

●バスクキール帝国

途中のイベントでユニット数が増えるが、全体を通しての戦力は並といったところ。ただし、新ユニットのフォッカーズはけっこう強力なので、要注意だ。

【イーストン】

▲装甲はかなり堅く、耐久力もあるが、攻撃力が低いのでさほど怖くはない。

【フォッカーズ】

▲対空・対艦攻撃力に優れた機体。移動力も高いのでけっこうやっかいだ。

STAGE8 ダインの宙域

金星への最後の関門、敵将ダインの艦隊と激しい戦いが展開される!

ステージ7のラストで金星へ不時着する羽目になった奈月と雪菜の2人は、降下の途中で着陸地点がずれ、はぐれてしまう。どうにか無事に着陸した奈月は、着陸地点の近くに古代遺跡を発見。好奇心や不思議な懐かしさを感じながら遺跡の中を探っているうちに、同じように探索していたバスクキールの若き将軍、ガイチと出会うのだった。

今回は、奈月と雪菜を除くメンバーでの戦いとなる。味方ユニット数も少ないので、マップに2つ用意されている基地をうまく使い、防御や回復をしながら戦うようにしよう。

▲ここで敵を突破すれば、ついに金星へと降下することに。

登場ユニット紹介

●地球連邦

これまで登場した宇宙用のユニットがすべて登場するステージ。ちなみにここで使えるレグルスは華月と美月の2機のみなので、ほかのユニットをうまく活用することが重要となる。

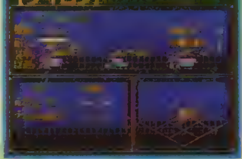
●バスクキール帝国

ここは、ルカス・デフィとF・マイスナーをはじめ、ユニットの数が多いのが特徴だ。新ユニットは数は少ないものの、レグルスでないと対抗できないほど強力だ。

【ハーシバル】

◀装甲が厚く、対空兵器もかなり強力な強敵だ。

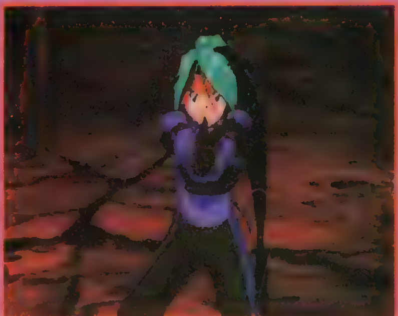
【ダイロン】



◀回避能力が高く、対空・対艦攻撃に優れている。

奈月とガイチ、遺跡での出会い

金星にたたずむ古代の遺跡を探索中の奈月の前に現れた、バスクキール帝国の将軍、ガイチ・カスバ。すかさず銃を突きつけ降伏を迫りながらも、同じ金星文明の末裔ということからか、奈月の心はその姿に不思議な懐かしさを感じるのだった。



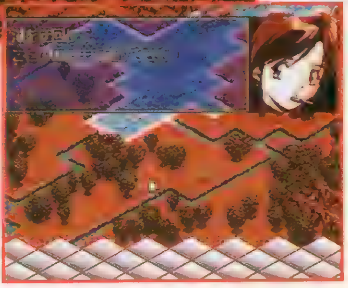
◀軍人としての訓練の成果か、銃を構える姿もなかなかさまになっている。

▶援護しようとしたリダイアを制止し、奈月に語りかけるガイチ。その真意は？

STAGE 9 レグルス破壊

遺跡から脱出した奈月の目の前で破壊されるレグルス!

▲冒頭のイベントの直後にレグルスが破壊される。ここからこのステージは始まるのだ。



▶数ターン後に援軍が到着するので、それまではなんとかしのごう。

遺跡内部で再会した奈月と雪菜はそこを脱出し、不時着させたレグルスへと向かう。しかし、2人の目の前で2機のレグルスは木っ端みじんに破壊されてしまった！　その直前に、搭載されていたデルタライバーは回収できたものの、辺りは敵のユニットで埋め尽くされている。そこに味方の通信が入り、脱出地点を指示されるが、味方が皆無のこの状態で、そこまで行くのは至難のわざだ。はたして2人は、無事にこの窮地を脱出できるだろうか？

クリア目標は、これまでのステージで初の「マップ脱出」。ただし敵を倒さないと脱出は難しいので、そういう意味ではプレイ感覚は同じといえる。

アニメーションイベント連発!

◀援軍の戦闘機、アヴァイールが登場するシーン。

ここではステージのオープニングや援軍到着など、アニメを見られるイベントが多く発生する。とくに冒頭の奈月と雪菜のシーンは必見！

▲冒頭のイベントでは、雪菜のすねる表情やしぐさのかわいさに注目！

そして、運命が動き始める

遺跡の内部でガイチと奈月が対峙しているところに、雪菜が登場。2人は協力してガイチをやり過ごし（というより見逃がしてもらい?）、遺跡の中にあった、封印された巨大な扉を開放する。その中には、不思議なプレートのようなものが収められていた。これはいったいどういう目的で作られたのか？　また、2人を見のがしたガイチの真意は？

▲自分たちが開けられなかった扉をいとも簡単に解放した奈月たちを、ガイチは興味深げに見守る。

◀厳重に封印されていたらしいアイテムに手を伸ばす奈月。これには、どんな秘密が隠されているのだろうか？

驚愕するガイチ!! 雪菜との関係は?

ガイチは、雪菜に古代金星文明最後の女王であるフレイアの面影を見たのだった。

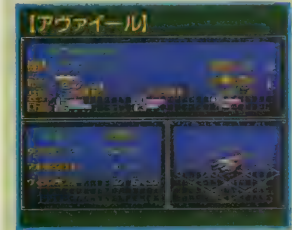
▲▶フレイアの娘、雪菜王族最後の1人、フレイア王女が生きていた!?

登場ユニット紹介

●地球連邦

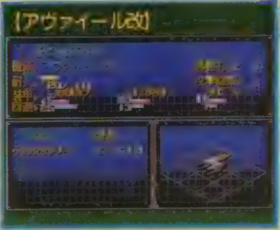
このステージには、アヴァイールとアヴァイール改、アストレイとエングレイという新ユニットが登場する。それぞれ対空、対地など、はっきりした特徴を持っているので、そこをきっちり把握して運用しよう。

【アヴァイール】



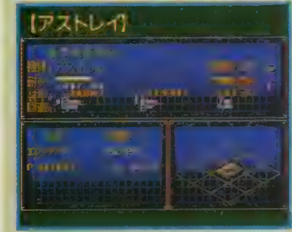
◀対空・対地攻撃力に優れた万能型のユニットだ。

【アヴァイール改】



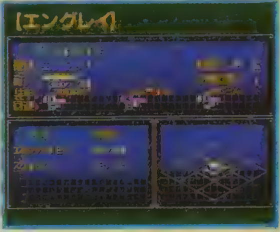
◀武器は1つだが、ほかのユニットの回復・補給が可能。

【アストレイ】



◀対空・対地攻撃力と耐久力が高い、優秀な戦車ユニット。

【エングレイ】



◀対空能力に秀でたユニット。対地攻撃力は低い。

●バスクキール帝国

すべて新ユニットで構成。地上ユニットだけならデルタライバーでも十分対抗は可能だが、飛行ユニットには対空武器の弱いデルタライバーの攻撃はほとんど当たらないので、ほかのユニットで倒すようにしよう。

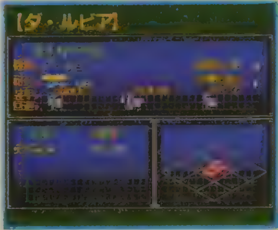
【S・インフォーク】

◀そこそこの対空・対地攻撃力はあるが、装甲は薄い。

【キュアインヘス】

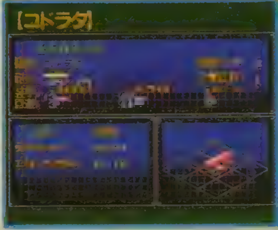
◀ミサイルに対する防御力は高い、対地攻撃型ユニット。

【ダ・ルビア】



◀対空ユニットだが、攻撃力が低いのであまり怖くはない。

【コトラタ】



◀完全な対空ユニット。対地攻撃力はまったくない。

独占スクープ

制作快調 魔法少女プリティサミー

着々と開発が進んでいる、ギャルゲーファン待望のＰＳ版『魔法少女プリティサミー』のホットな情報を、最新画面とともに大紹介!

このゲームはパソコンで大好評のAVG「魔法少女プリティサミー」の忠実な移植作だ。元ネタはOVA「天地無用」のお遊びから生まれたパラレルワールド的な作品で、おなじみのキャラクターがまったく異なる設定で登場する。主役はもちろんプリティサミーこと砂沙美ちゃんで、魔法の国の女皇候補津名魅のため、世界平和のために大活躍！　ギャルゲーファンならずとも期待大の１本だ。

PS版画面大公開♥

ポイント1 システムをチェック!

デジコミ調のAVG

内容はコマンド選択式のAVGで、OP（オープニング）、ED（エンディング）あり、次回予告ありというテレビのアニメ番組を意識した造りになっている。AVGといってもコマンドは４つだけで、デジタルコミック調にとてもテンポ良く進むのだ。また、物語の途中にはリアルタイムの"格闘モード"が用意されていたりと、楽しい要素がいっぱい詰まっているぞ！

メイン画面

◀コマンドの配置がパソコン版とはちょっと違うのだ。今回のバージョンでは、画面右端にSDサミーのおまけつき

▶PSの機能ならではの美麗なオープニングムービーだ。待ちきれないキミはOVAで予習するのだ！

ムービー

魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth

ジャンル	AVG	価格	￥6,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	12月予定		

©AIC・PIONEER LDC　©AIC SPIRITS

ポイント2 登場キャラをチェック！

「天地」シリーズとはちょっと違うぞ！

「天地」シリーズでもおなじみの面々が、ひと癖もふた癖もある性格はそのままに活躍する。しかし、砂沙美が主役ということもあって、魎呼や阿重霞の影が薄いのだ（泣）。

▼女子大生の美星と浪人生の清音。誰が清音の足を引っ張ったかは言うまでもない……。

▲天地と砂沙美の母親にして元演歌歌手、現在はCDショップを経営中。趣味は「カラオケ命！」という明るい女性だ。また、芸能生活が長いため家事ひとつこなせない良き母親（？）である

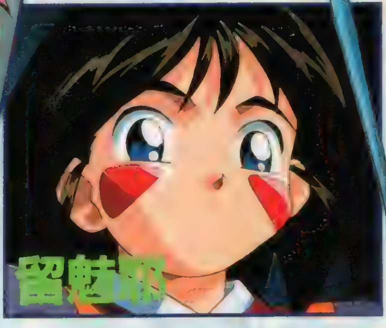
▼左が魔法の国の女皇候補、津名魅。サミーの活躍次第で女皇就任が決定する!?

▲樹雷皇家の……ではなくて、ごく普通の高校生で砂沙美の兄。同級生の魎呼と阿重霞に言い寄られるにぎやかな日々を送っている。

▶一見普通の美少女だが、彼女の正体は愛と正義の魔法少女（笑）プリティサミーなのだ。パートナーの魎皇鬼も不安にさせる彼女の脳天気さには向かうところ敵なしだ！

▶大人しい少女で砂沙美の親友。彼女は裸魅亜によって無理矢理悪の魔法少女〝ピクシィミサ〟に変身させられてしまうのだ。ちなみに変身中の記憶は一切残っていないらしい。

◀女皇第2候補で、津名魅の失脚を狙ってサミーの邪魔をする。砂沙美の親友をピクシィミサに仕立てた張本人だ。



▶裸魅亜の弟で、ピクシィミサのサポート役。津名魅＆サミーの妨害にはそれほど興味がないのだが、強引な姉に日々こき使われている。

このノリが『サミー』だよね！

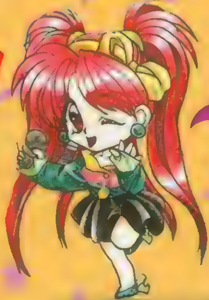
ときにはシリアスな展開もあるけれど、そこかしこに散りばめられた数々のギャグにはかなわない(笑)。ゲームの本編には意外なキャラクターも登場する!?

▲オープニングの1コマ。登場したばかりの悪者をいきなりぶち倒す、身もフタもない強さだ！

◀何かと津名魅を逆恨みする裸魅亜。何とか彼女を失脚させようとするが、マイペースの津名魅にかかってはこのとおり。彼女に悪気はないのだが……。

静の初期ステータス決定条件を大公開!

ヒロインドリーム



一見ランダムに見える私の初期ステータスだけど、実は決定するのには条件があるの。今回はそれをバッチリ教えちゃうから、効果的な育成に役立ててね❤

ヒロインドリーム

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,600
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	10月11日(発売中)		

キャラメイクからヒロインをめざしての競争は始まっている!

芸能界を背負って立つアイドルを3年間で育てるという目的の育成SLG『ヒロインドリーム』。味気ない話だけど最終的に業界での静の評価、すなわちエンディングを決定するのは、彼女のパラメータだけなのだ。だから、少しでも有利な条件でゲームを始めたいと思うよね。というわけで今回は、静の初期ステータスを決定する条件のすべてを公開するぞ。

さて、静の初期ステータスだが、これはゲーム開始時に設定するプレイヤーの分身、すなわちディレクターの名前、誕生星座、血液型と密接な関わりを持っている。これらの条件の組み合わせで、初期の静がどんなキャラかが決定することになるのだ。それでは、これらをひとつずつ解析していこう。

◀今回のデータをうまく利用すれば、静のヒロインへの道も近づく……かな? 結局は育成プラン次第なんだけどね。

コレでボーナスが決まる!

ディレクターの名前

最初に決定することになるのが、ディレクターの名前だ。ここでは、静の各パラメータに対するボーナス値が決定される。これを、次の誕生星座を入力することによって決定する各パラメータに加減されたものが、静の初期パラメータになるのだ。

その1 名前の文字を数字にしよう!

まずは右のように2行ごとに0～9の数字を当て込んで、ディレクターの名前を数字に置き替え、それを合計する。ちなみにこの数字が表すものはあくまで静の適性程度なので、大きい方がいいとか、そんなことはまったくないぞ。

あ(0)	か(5)
い(1)	き(6)
う(2)	く(7)
え(3)	け(8)
お(4)	こ(9)

◀か行以降は、さ(0)、し(1)……た(5)、ち(6)……と2行ごとに0から数字を当てはめる。

その2 置き替えた数字を合計してみよう!

さて、今度は左で合計された数字を下にある表に当てはめてよう。例えば左の写真の「こここここ」というキャラクターなら合計数値が54(9×6=54)になるので、表の下から2段目の「40～54までの偶数」の欄を見ればいい。この数字が、次の誕生星座で決定する初期パラメータに足されたり、引かれたりするわけだ。どうやらこの名前だと自信が高い静になりそうだね。

合計値	演技	音感	発声	自信	運動力	感受性	魅力
0～19までの偶数	−2	−4	+2	−5	+2	+3	−2
0～19までの奇数	+2	−3	+3	+8	−1	+4	−4
20～39までの偶数	−3	−2	−3	0	+4	+5	+1
20～39までの奇数	+1	+5	+4	0	−2	−2	−3
40～54までの偶数	−4	+1	−2	+7	+1	−4	+2
40～54までの奇数	+5	+2	−4	−6	+3	−3	+5

©MAP JAPAN CO., LTD.

もっとも影響が大きい

ディレクターの誕生星座

ディレクターを設定するとき、名前の次に決めるのが誕生星座。この星座の選択によって、静のパラメータの大部分が決定するのだ。一番大事な設定部分ということができるね。下の表を参考にして誕生星座を選び、自分の好みのパラメータを持つ静にしよう。

	演技	音感	発声	自信	運動力	感受性	魅力	血液型との相性
牡羊座	90	70	50	70	20	35	20	(1)
牡牛座	100	10	10	70	70	5	90	(1)
双子座	30	30	30	70	70	60	60	(1)
蟹座	65	65	65	50	70	20	20	(1)
獅子座	15	20	90	90	50	20	70	(2)
乙女座	20	50	10	10	5	100	160	(2)
天秤座	40	40	40	50	50	80	50	(2)
蠍座	50	70	40	60	80	60	50	(2)
射手座	70	20	70	30	80	30	90	(3)
山羊座	5	120	90	20	70	30	20	(3)
水瓶座	20	40	50	45	10	90	100	(3)
魚座	30	80	30	90	30	90	5	(3)

共通パラメーター　　ストレス0　評価0
ディレクターへの感情「なんだかやな奴」気分「うきうき」

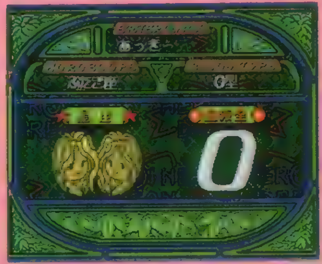
ココにこだわれ!

確かに静の初期パラメータを操作することで、ある程度ラクに、あるいは思うように育成プランを立てることができる。とはいっても、ゲームを進めていけばこの程度の差はいくらでも埋めることができる。できれば自分自身のデータで、静と一心になって芸能界をめざす、そんなプレイをしたいところだね。

オプション効果もあるよ

ディレクターの血液型

これまでの入力データで、静の初期パラメータの大体の部分が決まったことになる。が、ディレクター設定の初期入力はまだ終わっていない。そう、血液型だ。この項目では、静の初期パラメータにつくオマケ効果が決定するのだ。上の表と照らし合わせてみよう。



A型

相性(1)のとき
評価+10

相性(2)のとき
ディレクターへの感情が「どうでもいい」

相性(3)のとき
気分が「パラダイス」

B型

相性(1)のとき
気分が「パラダイス」

相性(2)のとき
「姫子との関係」+30

相性(3)のとき
評価+10

O型

相性(1)のとき
「由紀との関係」+30

相性(2)のとき
「音夢との関係」+30

相性(3)のとき
評価+10

AB型

相性(1)のとき
ディレクターへの感情が「きらいなの」

相性(2)のとき
ディレクターへの感情が「どうでもいい」

相性(3)のとき
「麗との関係」+30

ウェディングピーチ ドキドキお色直し

このゲームのエンディングパターンは、3人合わせて全部でなんと36種類！ 今回は、その中から特に厳選した18種類を、必要パラメータ付きで特別公開するぞ！ さらに、ちょっとしたウラワザも合わせて紹介してしまうのだ！ お待ちかねのプレゼント当選者発表もあるぞ！

特選!! エンディングビジュアル大放出♥

このゲームのエンディングパターンは、1人12種類。その中から、ベストエンディングの花嫁さんを含め、1人につき6つのパターンを紹介。それぞれのエンディングに必要なパラメータも合わせて紹介するので参考にしよう。ただし、各エンディングには優先順位があり、複数のエンディング条件を同時に満たしている場合、優先順位の高い方が決定される。必要のないパラメータは上げすぎないようにすることも重要になるぞ。

▲エンディング前に、プレイの遍歴も見れる。
◀やはり重要なのはスタイルとファッション。

ゲームに隠された2つのウラワザを公開!!

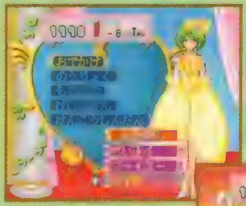
1 ボイステストで声が聞けちゃう

ゲームで聞ける1000パターン以上のセリフを聞けるボイステストが隠されていた！ やり方は、タイトル画面からオプションモードに入り、そこでL2+R2を同時に押すだけだ。ここで、膨大な量のセリフすべてを聞くことができるぞ。

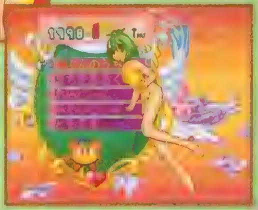
▶とにかくすごい数なので、聞きたいセリフを探すのが大変。

2 メイン画面で水着になる

メイン画面のキャラは、季節ごとに自動的にお色直しするけど、⊗を押せば一度見たコスチュームにならば自由に変更できる。このとき、水着を入手している状態なら、水着になることもできるのだ。



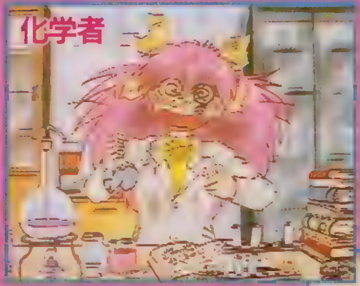
◀ゲームで水着を入手している状態で、⊗を押す。すると、お色直しの項目に「みずぎ」が追加されているのだ。あとは、これを選ぶと……。



▶メイン画面に表示されているキャラクターが、水着に着替えてくれるのだ。特に季節は関係ないので、冬に水着になることもできるぞ。

ももこ

▲花嫁の条件は、スタイルとファッションが130以上、優しさとロリロリが100以上、色気と遊び心が80以上だ。

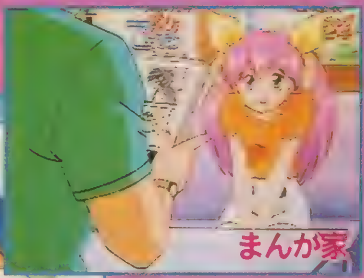


▶勉強140以上でOK。必要なパラメータは少ないけど、優先順位があまり高くないので、かえって難しいかも知れない。

ウェディングピーチ
ドキドキお色直し

ジャンル	ファッションSLG	価格	¥5,800
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月27日(発売中)		

▶絵のセンスが、140以上あればOK。これも、優先順位があまり高くないのでほかのパラメータを上げすぎないように。



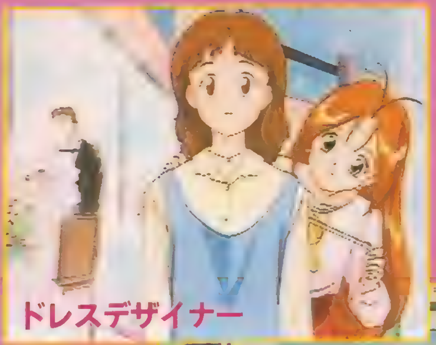
◀スタイル、ファッションで130以上、カッコ良さ、注目、色気、遊び心で100以上。加えて勉強が高いと花嫁になるので注意。

▲スタイル、ファッション、歌のセンスが130以上。カッコ良さと注目が100以上。花嫁について難しい条件だ。

◀スタイル、ファッション、勉強で100以上あればOK。しかし、優先順位が低いので、上げすぎに注意。

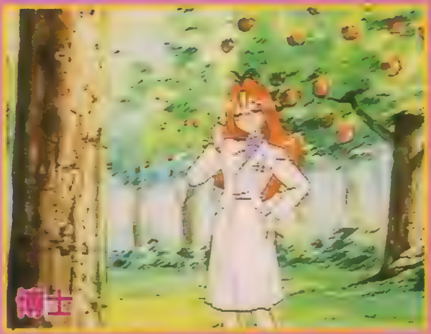
©TENYU・谷沢 直／小学館・テレビ東京・NAS・KSS

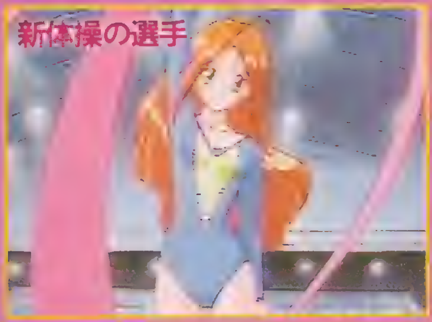
▲花嫁の条件は、スタイル、ファッション、優しさ、色気、勉強でそれぞれ100以上あればOK。



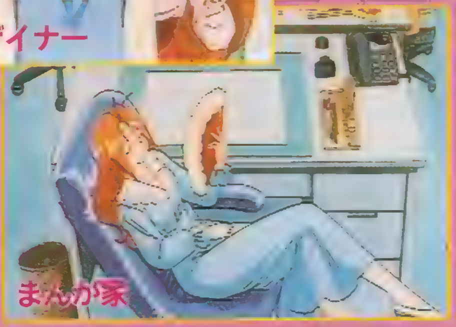
◀スタイル、ファッション、優しさの3つが100以上あればOK。優先順位はかなり低いので注意。

▶勉強が140以上あればOK。優先順位は高くないので、勉強以外のパラメータは100以下に押さえておこう。





◀スタイル、ファッションが110以上、スポーツが130以上必要。優先順位が高いので、割となりやすい。



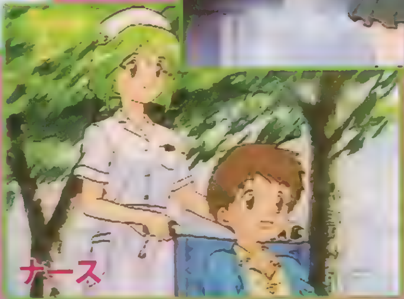
▲スタイル、ファッション、タカビー度100以上、絵のセンス130以上。優先順位高め。

▶なぜか怪しげな表情のゆりの看護婦さんは、優しさが100以上あればOK。

▶スタイル、ファッション、注目、遊び心、色気でそれぞれ100以上必要と、パラメータ的に結構厳しい。

▶スタイル、ファッション、モデルで130以上必要。優先順位は花嫁の次。色気、優しさ、勉強のどれかを100以下におさえよう。

▲花嫁の条件はゆりと同じ。スタイル、ファッション、優しさ、色気、勉強で100以上だ。



◀絵のセンスが140以上あればOK。ゆりとは逆に、パラメータは楽だが優先順位は低い。

◀優しさと勉強が100以上必要。ひなぎくの場合、ゆりとは違ってしっかり勉強をしないと看護婦にはなれないのだ。

▶女性パイロットは、勉強が100以上、カッコ良さが130以上とパラメータ的にはそんなに苦労はしない。しかし、やはり優先順位の方はあまり高くない。

【…………愛のウェ～ブプレゼント結果発表!!!…………】

声優直筆サイン入りゲーム用アフレコ台本プレゼントの結果発表！　大量の応募者の中でもっとも愛のあった当選者は、綺麗なイラストを大量に送ってくれた神奈川県の夢路さんに決定！　一見物量作戦に見えても、1枚1枚のイラストをみっちり丁寧に描いてくるパワーには脱帽。さて、今回落選した人のハガキは、すべて前号で行った「愛のウェ～ブプレゼント・DX」の抽選の対象とします。落ちちゃった人も、まだチャンスはあるぞ！

神奈川県の夢路さんに決定!!

天地無用！
登校無用（とうこうむよう）

オリジナルストーリーによる「天地無用！」の世界が楽しめると好評の『登校無用』。今回は、隠しシナリオとして用意された「クリーチャー編」への進み方を、シナリオ分岐までの完璧攻略チャートによってきっちり教えちゃうぞ！

天地無用！ 登校無用			
ジャンル	デジタルアニメーション	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月13日（発売中）		

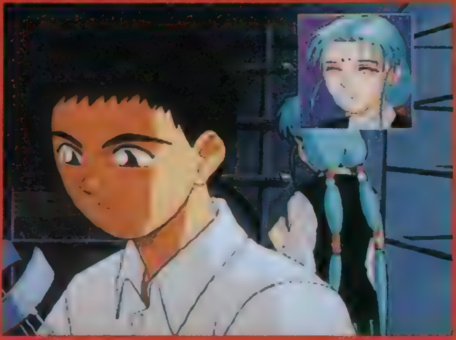
セカンドシナリオへの進み方、教えます

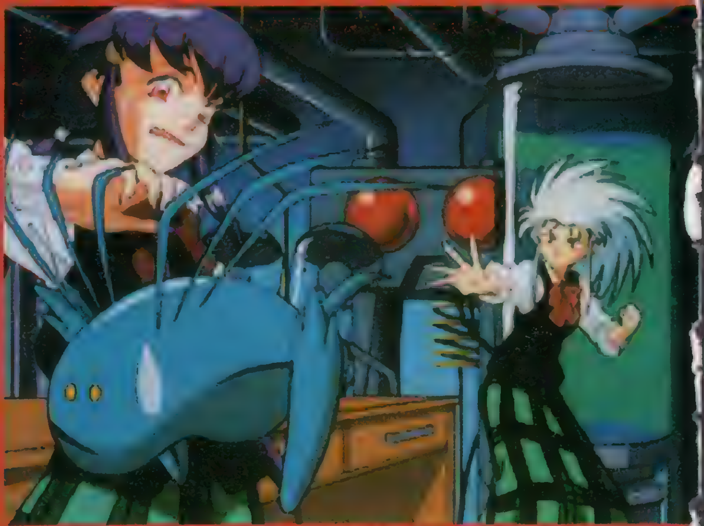
セカンドシナリオ クリーチャー編とは？

鷲羽の実験室(笑)から逃げたクリーチャーを捕獲せよ!!

この「クリーチャー編」は「天地」シリーズのメインキャラだけでお話が展開するシナリオだ。ある意味、OVAやTVの「天地」に最も近いノリが楽しめるシナリオといえる。午後の化学の授業を受けるために天地たちが生物室へ行くと、そこは鷲羽によって恐るべき化学実験場と化していた！　そして始まった実験のさなか、実験用生物が逃げ出してしまう。はたして、天地たちは無事にこの生物を捕獲できるだろうか？

▼天地たちは、逃げ出した実験用生物を探して、学校中を歩き回ることになってしまうのだった。





▲選択肢の選び方でさまざまなイベントが発生。「バウンティハンター編」と違い、ゲームオーバーにつながる選択肢が多く設定されている。

シナリオはこうして分岐する

「登校無用」のシナリオの分岐は、ゲームの「午前中」での行動によって、2つの条件が満たされているかどうかで決定される。条件の1つは「午前中に出てくる選択肢で、どの行動を選んだかによって上下する「分岐ポイント」の合計値。もう1つの条件は「午前中に選択することになる授業のうち、どれを選んだか」だ。この分岐ポイントは、すべての選択肢に設定されているわけではなく、あるいくつかの選択肢にのみ設定されているものだ。これに関しては右のページにくわしいチャートを載せているので、そちらを見て確認してほしい。ちなみに、選択肢の選び方を抽象的に表すなら、「津名魅が喜びそうな行動を取らない」ということになるのだ。

<午前中を終了した時点で>

❶分岐ポイントが合計で8以上なら、「バウンティハンター編」へ。
❷分岐ポイントの大小に関係なく「化学の授業」と「クイズ」と「学食」のうちのどれか2つに行った場合と、分岐ポイントが合計5以上で3つのうちのどれか1つに行った場合は、「バウンティハンター編」へ。
❸以上の条件に当てはまらない場合は、「クリーチャー編」へ。

<選択例>

1 白眉津名魅:「みつめる」➡ 2 授業選択～1時間目～:「現国」➡ 3 現国の授業:「教科書を見る」➡ [illegible] ➡ 5 津名魅の [illegible] ➡ 6 2時間目 [illegible] ➡ 7 3時間目 [illegible] ➡ 8 社会の授業 [illegible] ➡ 9 休み時間 [illegible] 津名魅の [illegible] ➡ 10 4時間目 [illegible] ➡ ある意味では、究極の選択 [illegible] ➡ [illegible]

©AIC·PIONEER LDC, INC./XING 1996 イラスト／大和田直之

クリーチャー編をプレイするための完全攻略チャート

「午前中」に登場する選択肢の中から分岐ポイントに関連するものを完全網羅。これをチェックしながらプレイすれば間違いなく「クリーチャー編」がプレイできるぞ。なお、1～7のタイトルはセーブしたときの分岐の名前で、「つぶやく＋1」などの選択肢の＋1は分岐ポイント値だ。

1 白眉津名魅

津名魅が天地たちの前に初登場するシーン。ちなみに、このあとに「授業選択～1時間目～」の選択をすることになるが、そこでどれを選んだらいいかは、下の「5：授業の選択」を見て決めよう。

▲選択によって、同じシーンでも違うセリフが聞ける。

- つぶやく ＋1 → 2：みられている
- みつめる → 2：みられている

2 みられている

ここで重要なのは、「気のせいだよな」とそれ以外を選んだときにルートが分かれる点だ。「気のせいだよな」を選ぶと、「3：津名魅の頼み」へ行き、それ以外では「4：魎呼VS阿重霞その時天地は？」へ行くことになる。ここでの選択いかんでは、分岐ポイントの合計が大きく変化することもあるので、しっかり計算してルートを選ぶようにしたいところ。

- 気のせいだよな → 3：津名魅の頼み
- 津名魅さんかな ＋1 → 4
- 阿重霞さんかな/魎呼かな → 4

3 津名魅の頼み

ここに来てしまうと、どちらの行動を選択しても分岐ポイントをアップさせることになる。ただし、「2：みられている」から直接ここへ来た場合は、さほど合計値は高くないはずなので、深く考える必要はないかも。

▲津名魅にいい顔をするとポイントは上がってしまう。

- いいんですよ＋2/でも… ＋1 → 5：授業の選択

4 魎呼VS阿重霞その時天地は？

- あきらめる ＋1 → 3：津名魅の頼み

ここから先だけを見るとどちらを選んでも最低合計値は＋2となるので、どうするかは前後の選択結果を計算して決めよう。ちなみにここには「午前中」唯一のゲームオーバーとなる選択肢があるのだ。

◀「天地」名物の2人のケンカ(笑)。

- 止める ＋2 → 6：休み時間
- 家に帰る → GAME OVER

5 授業の選択

ここでのポイントは、4時間目には必ず「英語」を選択できるようにしておくこと。それと「化学」を絶対選ばないこと、2時間目では「現国」を選ばないことが大切だ。

A 現国
- 津名魅さんを見る ＋1

B 化学
- 無条件で ＋1

C 社会
- 行ってきます ＋1

D 英語
- TALENT FOR LOVE ＋1

4時間目は英語？
- No → クイズ
- Yes → 7：ある意味では、究極の選択

クイズ
- 全問正解 ＋1 → 7
- そのほか → 7

6 休み時間

何時間目にどの授業を選択したかによって、休み時間の内容は変化するので、その点に注意。

あ 廊下へ

1時間目で「古典」か「数学」を選ぶか、この2つを選ばないで2時間目で「化学」「社会」のどちらかを選ぶと、このイベントが発生する。ここでは、「でも、津名魅さんと」を選ぶと分岐ポイントが＋1されてしまう。それ以外を選択した場合は大丈夫だ。

い 学食へ

2時間目に「現国」を選ぶとこのイベントが発生する。ちなみに、これまでの選択によっては「清音の一言」という選択肢が登場するが、もしこれが出た場合、「そうですか？」を選ぶと＋1されてしまうので、ここでは「ちがいますよぉ」を選ぶようにしよう。

う 屋上へ

このイベントは、3時間目の休み時間に必ず発生することになっている。ここでは津名魅に「話しかける」と分岐ポイントが＋1されてしまうので、「黙って見つめる」を選ぶのが正解。風になびく津名魅の髪や、遠くを見つめる横顔をじっくり観賞しよう。

7 ある意味では、究極の選択

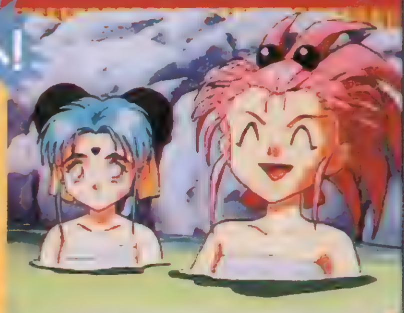
これまでの分岐ポイントの合計を計算して、＋4以下であれば、どれを選んでも大丈夫だ。もしも合計がぴったり8の場合は、あきらめて(笑)阿重霞か魎呼の弁当を選ぼう。

- 魎呼の弁当を －1
- 阿重霞さんの弁当を －1
- 津名魅さんの弁当を ＋1

左ページの[分岐の条件]と照合してOK！ なら

クリーチャー編へ！

最後に「クリーチャー編」での注意点を教えよう。まず、けっこう細かい条件が設定された分岐が多いので、すべてのシーンを見るにはきっちりチャートを作成したほうがいいぞ。それと学校探索開始前の選択肢では「とにかく探しましょう」を選ぶと、たくさんイベントが見られるのだ。



▲「天地」名物「お風呂シーン」も、この「クリーチャー編」で見ることができる！

Eternal Melody
エターナルメロディ

今回は移動中や街・村で発生するイベントを大紹介！ 超極秘の発生条件にもちょっとだけ迫ってみるぞ。さらにファン必見の情報も満載だ。

女の子の素顔が明らかになる! 魅力たっぷりのイベントシーンを大紹介!

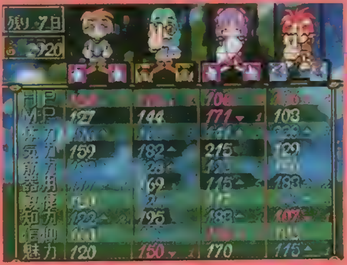
ひょんなことから異世界へと飛ばされてしまった主人公が、現代に帰る手段を探して３人の女の子たちと大冒険！ と、まるでＲＰＧのようなストーリーで展開する魅力たっぷりの育成ＳＬＧ『エターナルメロディ』。発売日もだんだん迫ってきて、いままでわからなかった部分が続々と明らかになり始めた。そこで今回は、気になるイベント関連の情報をキチッと整理して大紹介。その発生条件など、細かな部分にもちょっとだけ迫ってみるぞ。さらに最後には、まさにファン必見というお得な情報もバッチリ用意してあるので見逃さないでね。

移動中 キャラ別イベントは大きく分けて２種類

「移動中」とは、街から街へと移動する間の一定期間のこと。この期間は育成コマンドの実行中でもある。この移動中に発生するイベントは、大きく分けて２種類。会話形式で進行するものとスゴロクバトルに突入するものだ。どちらも発生条件は、基本的に特定のキャラが仲間にいるかどうかだけ。仲間にしていれば自動的に発生するようになっている。これらのイベントで２人の相性が変化するのはもちろん、女の子の素顔も明らかになるのだ。

会話形式

◀会話中に選ぶ答え方によって、話の内容が微妙に変化していくぞ。女の子が嫌がるような答え方をすると、当然嫌われちゃうので、相手の性格などを考えて慎重に選んでいこう。



▲特定のキャラが仲間にいることで、このスケジュール実行中にイベントが発生するのだ。

スゴロクバトル

▶単に宝探しだけでなく、迷いの森で出口を見つけるためとか、人を捜して歩き回るなど、キャラによってスゴロクバトルの目的は様々。多彩な展開が楽しめちゃうのだ。

●さらに! スケジュールをペアで実行していると…

さらに移動中には「突発イベント」と呼ばれるものが用意されているぞ。でもこのイベントを発生させるには、ある特定の条件（まだヒミツ）を満たしている状態で主人公と女の子１人がペアになってスケジュールを実行しないといけない。ちょっと条件が厳しいから、このイベントを見るのは大変かもしれないぞ。

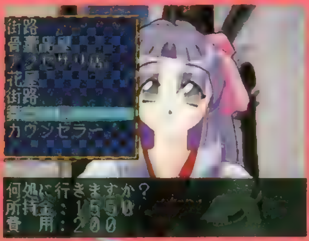
◀特定の条件を満たした状態で、同じスケジュールを実行！

◀するとスケジュール実行中に突発的にイベントが発生するのだ。条件についてはまだナイショ！

Ⓒ1996 Media Works Inc. ＊画面は開発中のものです。

街・村 女の子とのデートは場所選びがポイント

街・村では、女の子と楽しい1日が過ごせるお出かけコマンドが実行できる。このコマンドを普通に実行すると、選んだ場所に女の子と2人で行って、いろいろとお話をして終了となる。しかしある条件を満たしている状態で、決まった場所に決まった女の子と一緒に遊びに行くと、特別なお出かけイベントが発生する仕組みになっているのだ。このイベントでは、普段よりも進展したアツ〜イ会話が交わされそうだぞ。条件についてはまだ秘密なので今回は許してね。



▲行く場所と女の子を選んだら、楽しいデートに出発だ。

▲女の子の反応は結構シビア。相性の悪い場所に連れて行ったりすると、かなり冷たい返事が返ってくることもあるぞ。ガックリ！

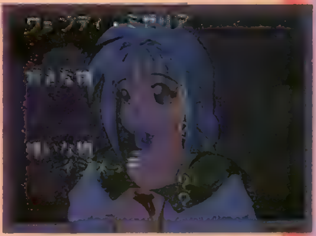
●そして特定の条件を満たしていると

▲普通ならちょっとした会話だけで終了だが、ある条件を満たしていることでさらなる進展が…。

▼条件についてはまだナイショ。でも、好みの女の子のイベントなら意地でも探したくなるよね。

イベントで隠しプロフィールが判明！

冒険に出発した直後に女の子のプロフィールを確認すると、趣味や性格など大部分の欄が?になっている。これらの欄はゲームを進め、イベントなどをクリアしていくうちに徐々に明らかになるようになっているぞ。しかし、イベントをクリアできなかったりすると、最後まで?のまま。これじゃ悲しいので、できるだけイベントを成功させ、数多くの秘密を探っちゃおう。



▲上の写真が冒険に旅立った直後で、下の写真がある程度冒険を進めたもの。?の欄に新しい事柄が書き込まれたのがわかるでしょ。

「エターナルメロディ」得情報

●ラジオドラマがスタート

11月10日から毎週日曜日(全4回)、25：30〜26：00までTBSラジオで放送されるぞ。このドラマはインタラクティブ形式になっており、2種類の予告からリスナーが聞きたい展開を投票によって選ぶ仕組みになっているのだ。もちろんキャストは、ゲームと同じ声優さんが起用されているぞ。

●サントラCD発売

ポニーキャニオン／サイトロンレーベルから、SS、PS版両方のオープニング&エンディング曲を収録したサントラCDが10月18日に、上で紹介したラジオドラマを収録したドラマCD（放送されなかった展開も収録！）が12月4日に発売される。どちらも¥2,500円（税込）だぞ。

次回33号では……！

次号ではいよいよセガ・サターン版とプレイステーション版を徹底比較！　細かい違いなどについてガンガン迫っていくぞ。また、本誌30号からスタートしたキャラクター人気投票も引き続き募集中。キャラコンの途中経過や、みんなから送られてきたイラストなども次号でガンガン紹介しちゃうので、楽しみに待っててね（あて先は下の欄外を参照)。

エターナルメロディ

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月22日		

【あて先】〒101東京都千代田区神田駿河台1－8東京YWCA会館　電撃プレイステーション「エターナルメロディ」キャラクターコンテスト係（またはイラスト係）※応募してくれた方の中から抽選で5名様にポスター（1枚)、30名様にポストカード（3枚組)をプレゼント。締切など詳しいことは次号でお知らせします。

PlayStation
Eternal Melody
エターナルメロディ
君と出逢う秋。
恋に冒険する。
カッコつけてるやかましい三枚目。
それが奴と出会ったときの最初の印象だ。
なぜか、やたらと「オレ」をライバル視してくる。
悪者をきどってるが、
でも決して悪い奴じゃない…、よな？
――イブ――
冒険前夜
カイル・イシュバーン
フフフフフ…
ついにやったぞ！
俺をこんな鎖につないだ
人間どもめ、後悔させてやる！
大魔王様を復活させて、
俺様の天下をつくるのだ！！
ハーッハハハハ！
げ。ちょっと！アンタ、
止めなさいよ！…って
素直に聞くワケないのよね…。
ああもうっ、誰かこいつの
おバカな野望を
阻止してくれる人は
いないの!?
EVENT
エタメロの魅力 3
現実に旅をしていると、一緒に旅をしている
仲間がいろんな表情を見せてくれるはず。エ
タメロの魅力はそんな暖かさのあるイベント
にあります。立ち寄った街でのお出かけや、
旅の途上で否応なしに巻き込まれるちょっと
した事件があなたに冒険の楽しさを教えてく
れるに違いありません。
11月22日発売
希望小売価格 5,800円(税別)
MEDIAWORKS
©1996 MediaWorks Inc.
(株)メディアワークス ゲーム事業部 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03-5281-5227
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Voice Paradice

ボイスパラダイス Excella エクセラ

11月 発売予定

あい・に～じゅあ・ぼいす。

声優ファン待望！話題のキャスティング・システム登場!!

久川 綾　國府田マリ子　丹下 桜　永島由子　富沢美智恵

憧れの声優さんを探しに
ラブリーなエルフィンたちと冒険の旅へ!
さぁ、好きな声優さんの声をキャスティングして出発!!

2枚組 ¥6,800(税別)

©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1996　キャラクターデザイン●すぎやま現象　脚本・演出●千葉 繁
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

1997年版ボイパラオリジナル声優カレンダーがもらえる
予約キャンペーン実施中!!

「ボイスパラダイス エクセラ」を予約すると"ボイパラオリジナル声優カレンダー"をプレゼント。
数に限りがありますのでお早めに。詳しくは予約キャンペーン実施店にてお問い合わせください。

ボイパラテレフォンサービス
03-3268-6070

株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町 2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone:03-3267-6864 Fax:03-3267-4471

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation

'96 競馬 最勝の法則 Vol.2 GI-ROAD

当る!!

●期間限定 キャンペーン●
'96 11/1〜12/10
詳しくは商品内の応募ハガキをご覧ください。
最高10万円をはじめとして、抽選で200名様に当ります。

軍資金10万円!!

驚異の高的中率!

競馬予想/支援ソフト

96年11月1日
新発売!!
標準価格
6400円(税別)

GI予想の決定版!!

只今、『競馬 最勝の法則』ではレースの予想をおこなっています。予想により導き出された4頭の推奨馬名を、インターネットホームページおよびテレフォンサービスにて大好評発表中です!!

◎インターネットホームページ http://www.mmjp.or.jp/SL_game

◎最勝の法則テレフォンサービス TEL 0423-60-7033

※本ソフトは競馬予想を楽しんでいただくために開発されたソフトです。実際のレース予想結果等に関して、当社は一切責任を負いかねますので、ご了承ください。学生または未成年者の方は勝ち馬投票券を購入できません。

Shangri-La

株式会社シャングリ・ラ

お問い合わせ先(ユーザーサポート)
TEL 0423-64-7895

年収は、自分で決める。
PlayStation
パチンコ店オーナー大募集
KING OF Parlor
キング オブ パーラー
パチンコ店経営シミュレーションゲーム
10月18日(金)発売 標準価格 6,800円(税別)
株式会社 ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL.03-5467-3580
●SANKYOインターネットホームページ公開中：http://www.sankyo-fever.co.jp/
●ユーザーサポート：TEL.03-5467-3843 月曜～金曜10時～15時（祝・祭日を除く）
©1996 ティー・イー・エヌ研究所／JAPAN VISTEC Illustration by 藤岡 勝利
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ワープ飯野氏が語る!! プレイステーション版「恐怖新聞」

「恐怖」という要素のゲームは古くからあり、また最近のホラーゲーム・ブームをみてもわかるように、ゲームの代表的なテーマであると思います。その「恐怖」というテーマを扱う上では最高峰クラスのお手本であり、非常によい題材であり、また僕の愛する題材でもある（だからこれを書いている）。「恐怖新聞」というものをゲームという、漫画とは異なる<インタラクティブなメディア>で展開しようというのですから、なんと大胆かつ挑戦的な行動ではないでしょうか。あの原作のニオイや闇や歪みをどうゲームで表現するか楽しみです。
「漫画から発展しているが、従来のゲームとは少し違う」そんな作品になることを期待して待っています。（ワープ代表：飯野 賢治）

yutaka

発売元 株式会社ユタカ
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

謎と冒険の行方は…？ もう目が離せない!!

電撃文庫の最新刊　好評発売中！

デュアン・サーク ② 魔女の森〈下〉
DUAN SURK

深沢美潮
イラスト／おときたたかお
定価500円

妖しい魔女の館に潜入するデュアンの運命やいかに…！

好評発売中！『デュアン・サーク①　魔女の森〈上〉』 定価500円

●『電撃アドベンチャーズ』18号（12月20日発売予定）より続編連載決定！●

深沢美潮の好評既刊

電撃文庫
新フォーチュン・クエスト①～③
深沢美潮　イラスト／迎　夏生
①②定価各600円　③定価560円

電撃コミックスEX 好評発売中！
フォーチュン・クエスト①②
定価各980円
STORY／深沢美潮　COMIC／迎　夏生

五霊闘士オーキ伝⑤ 虚神騎士降誕！

土門弘幸
イラスト／よしみる　定価580円

第1部完結編！　戦いの中、全ての謎が解きあかされる…！

好評発売中！

電撃文庫
『五霊闘士オーキ伝』①～④
定価 ①540円 ②520円 ③④各560円

電撃コミックス
『五霊闘士オーキ伝①～舞六鬼総霊編』
よしみる徳隆　原案／土門弘幸　定価560円

真時空伝説 ガルキーバ〈下〉

金巻兼一　イラスト／平井久司
定価560円

©創通エージェンシー・サンライズ

真の戦士として覚醒した桃矢と煌！いま、最後の戦いがはじまる！

好評発売中！
真時空伝説
ガルキーバ〈上〉
定価520円

速報！『タイム・リープ　あしたはきのう』高畑京一郎 定価1,480円　電撃大賞（文化放送毎週土曜日26:00～26:30 ラジオ大阪毎週日曜26:00～26:30）にてラジオドラマ放送中！

「ミスタラ」世界を徹底解剖！　読んで遊んで楽しい『D&D®』スタートブック登場！

D&D®スタートブック ミスタラ黙示録の世界
11月発売予定

安田　均&グループSNE　監修／TSR,Inc.　イラスト／中沢一登　予価2,400円

電撃ゲーム文庫　好評発売中　「D&D®」の世界をリアルに体験！

「ミスタラ」リプレイシリーズ第4弾！

D&D®リプレイ ミスタラ黙示録④
安田　均&グループSNE　イラスト／中沢一登
定価760円

好評発売中！
D&D シリーズ
D&D®リプレイ ミスタラ黙示録①～③
定価 ①720円 ②780円 ③760円

Dungeons & Dragons and D&D are registered trademarks of TSR,Inc. Japan ©1996 TSR,Inc. and Media Works,Inc. All rights reserved.

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03-5280-7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03-5281-5207（メディアワークス 書籍編集部）

©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.

©スクウェア ©エルフ
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
▶03・5281・5213

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 23本

第1部 Part1

編集部では、現在『ペルソナ』ブームまっただ中。レビューの仕事もそっちのけで、プレイしている姿が目立っています。というわけで遊びと仕事の区別をしっかりね。（業務連絡）

【レビュアー紹介】

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。点数は、ややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌『エターナル～』などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

入道先生
最近この欄で良いことを書いてもらおうと愛想を振りまく入道先生。24W×2Lで振りまくのは禁止します。

PON
RPGと育成SLGが好きな女性レビュアー。『ときめき』や『ペルソナ』などの濃いページを担当。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

[illegible]
ぶらっと旅に出ていて、仕事をしないと思っていたら、突如帰って来て、ひと騒動起こす迷惑なアレな人。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

ゆかマン
もはや、床が彼なのか、彼が床なのか区別がつかないほど編集部の床と一体化してしまった床寝男。

サイキックフォース

■タイトー■格闘ACT
■10月4日■¥5,800

360°広がるバトル空間で、超能力者同士が闘いを繰り広げる人気アーケードの移植作。

岩崎啓真

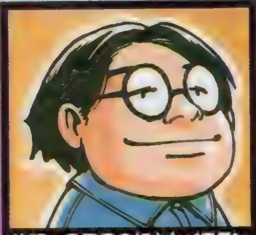
ゲームを愛するクリエイター

最近、いろいろなメディアの変化について考えていることがよくあります。ゲームとコンピュータに囲まれて暮らしていると、ものすごく変化が速くて、普通のメディアで10年がかりで起こるようなことが、1年の間に起こってしまうため、ついつい考えてしまうのでした。

どう控えめに見ても、アーケードよりデキがいい。オープニングがつき、ストーリーモードが追加され、オプションも充実し、完成度としては文句なし。問題点は、瞬殺ゲームの要素が強くあり、あっという間に勝負がつくところと、コンピュータが一部イカサマ臭いところ、さらにストーリーモードの途中で挿入されるビジュアルがオープニングと比較するとひどく落ちること。ただ、格闘好きなら、もうオススメでしょう。

90

ウォルフ中村



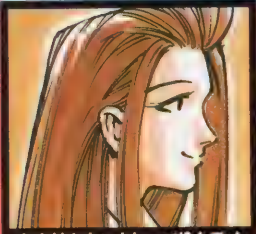
格闘・SPGの好きなベテラン

以前に2回ほど森博嗣氏のミステリー小説について書いたけど、新作が、またしても3カ月という短期間で登場してしまいました。これには驚いたというか、あきれたというか…（もちろん、大喜びしてます（笑））。この機会に、改めて前2作も再読。このところ、彼の本しか読んでない気がする…。

操作感は良好。ストーリーモード（セリフつき）も違和感がないし、トレーニングモードもありがたい。ゲーセンでハマっていた人も納得できる移植だろう。ゲーム自体のバランスはやや大味だし、システムも特殊なので慣れないと楽しめないけどね。気になったのはダッシュボタンやチャージボタンが設定できるのに、投げボタンは設定できないところ。コントローラでのプレイではとっさの同時押しが難しいだけに残念だ。

85

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

この前すっごく怖い体験をしました。某遊園地のタワーハッカー（数十メートルを一気に落下する絶叫マシン）になかば無理矢理乗せられちゃったんです。根性なしの私は、並んでた小1時間のあいだ何度も逃げようとする始末。結局乗っちゃえば一瞬で、あっけなかったけど、やっぱ怖いっすぅ。

とにかく初心者に優しいんでビックリ。オートガードやトレーニングモードはもちろん、敵がどの位置にいようとコマンドを逆に入れたりしなくて良いなんて、ああ優しい。しかもコマンドが簡単で覚えやすいし、どのキャラも似たコマンドだからキャラチェンジ楽だし。対戦に関しては、人間との対戦がオススメ。相手のスキをついたり牽制したりのスリリングなバトルが楽しめます。あとはキャラが好きになれるかどうか。

75

Part2代表 ゆかマン

それぞれのスペシャリストたち

昔は「家庭用ゲーム機がいくら進化しても、対戦ゲームがある限りゲーセンはコミュニケーションの場として生き残る」なんて言われてましたが、最近「そうでもないのかな？」とか思います。"勝敗のある対戦"ではなく、"勝つための作業"をしてる人って、一体何が楽しいんでしょうかねぇ。

〈レビュアー　ゆかマン〉
特徴的な操作をコントローラでこなすのは確かに難しいですが、難易度設定やキーコンフィグなどが充実しているので、初めての人でも楽しめると思います。ただ、トレーニングモードのCOMが何もしてこないので、実戦的な練習ができないのはいただけないですね。他の部分が手放しでほめられるレベルなだけに、そこだけが少し残念ですね。OPやストーリーモードは◎です。

85

ヒロイン・ドリーム

■マップジャパン■ＳＬＧ
■10月10日■¥6,800

周囲との人間関係も注意しつつ芸能界をめざす女の子を高校３年間で育てあげるヒロイン育成ＳＬＧ。

ゲーム内容は面白い。イベントの作りがかなり新しく、従来の育成ゲームと一味違う。問題点としては、ゲームが面白くなるまで１年（２時間程度）かかる、文字表示がないので、声を聞き逃すとエラい目にあうことがある、の２点が特に大きい。特に後者は「選択肢」とも絡むので、やはり文字表示はつけてほしかった。あと目パチ・ロパク程度のアニメもないのも気になるところ。でも非常に面白いので、オススメである。

85

スペシャリストのデータやマップ上のキャラが小さくて判別しにくい。メッセージの大半が音声のみなのも、ヘタにスキップすると情報を見逃すハメになるので不便。ランダム性が高い（スペシャリスト募集時が顕著）、イベント（合格や骨折など）発生の数値が見えやすい等の点も気になった。でも十分に楽しめたんだけどね(笑)。マルチエンディングでイベント達成率も出るほどなんだから、もう少しテンポがよければなぁ。

75

ヒロイン候補生とコミュニケーションをとって、だんだんと仲良くなっていくのが楽しいし、何より静ちゃんと直接会えないっていう足長おじさん的な要素がドキドキさせてくれます。自由度が高くイベントも豊富で、長く遊べるソフトでしょう。ＳＤキャラもカワイイしね。ただ初めの１年間はオーディションが少なくて、ちょっと退屈。文字表示なしなので会話をとばせない、仕事期間がわかりづらいなどの点もマイナス。

80

〈レビュアー　ジュピター藤平〉

ここのところ粗製濫造気味の育成ＳＬＧだけど、このゲームはちょっと違う。グラフィックで好みは分れると思うがゲームとしてみると、コレが結構よくできている。育成パートとＡＶＧパートがうまくシンクロしてて、最後まで飽きさせないゲーム展開なのだ。ただ、メッセージが音声のみで、テキストがないって言うのは難点。ついメッセージを飛ばしちゃうと、何が起こったかわからないのだ。

80

続ぐっすんおよよ

■バンプレスト■ＰＺＧ
■10月10日■¥5,800

業務用『ぐっすん』のオリジナルの続編。椎名へきる、千葉繁などの豪華声優陣にも注目。

妙なゲームなのだが、個人的には好き。さて、内容は前作とあまり変わらないパズル・アクションで、前作が好きなら、同じように楽しめるだろう。だが、力まかせなアクション以外ではクリアできない面がある、運が悪いと手の打ちようもなく死ぬといった問題点もそのまま残っているのは残念。あとモードが増えたのは非常にうれしいのだが、対戦はどうも好きになれなかった。このジャンルが好きなら、買って損なし。

75

メーカーは変わったが操作性等はほとんど前作と変わらない。キャラのグラフィックや接地間際のブロックの動きなどには違和感を覚えたものの、それとて許容範囲内だ。新モードもなかなか遊べる。ただ、単調だったり、運の要素が強かったり、簡単に解けたりするけどね。対戦も、初代ＳＦＣ版の方がおもしろいと思うんだけど…。ノーマルモードには例によっておまけステージが用意されているところも、お約束(笑)。

85

想像力を働かせてパズルの解きかたを予測する、一度に複数のことを素早く考えるなどができないと、必ずカベにぶつかってしまう。上記のことが苦手な私は、なかなか解けなくてストレスがたまってしまった。失敗した！　ってときにすぐリスタートができないところも、ちょっとツライ。パズルゲームが得意な人なら、100ステージも用意されているから結構楽しめるかな。千葉さんとへきるちゃんの元気な掛け合いは○。

70

〈レビュアー　ＴＡＣ★〉

面クリア型のノーマルモードは、いじわるな問題がほとんどなくなって、前作よりも遊びやすくなってます。前作をやった人なら、わりとサクサク解けるでしょう。とはいえ、難しい問題はちゃんとそれなりの難易度になってるし、全100面もあるので手ごたえは十分。対戦や詰めなど他のモードもかなり楽しめます。間違いなく楽しめる内容になってるので、みんなにオススメ。

85

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢15名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している２人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

東京SHADOW

■タイトー
■ＡＶＧ
■９月27日
■¥8,800

人気タレントの宝生舞ら豪華キャストが、出演するサスペンスタッチの実写ＡＶＧ。

PON

選択肢によってシナリオが分岐していくので、何度もプレイしたくなる。でも、画面切り替え時のロード時間が長かったり、音声をスキップできなかったりするのがツライところ。取り込み画像が暗くて見にくいのも難点かな。ストーリーが練り込まれていて面白く、現実とごっちゃになりそうなリアリティがあるので、その手の物語が好きなら十二分に楽しめます。原作が西谷史氏だし、「女神」シリーズが好きな人にもオススメ。

75

ウキキ松崎

選択肢やムービーがけっこうあるし、ストーリー設定も凝っているので、プレイしていても飽きない。ただ、何度もプレイしないと違う分岐が現れないのと、後半、選択肢の選び方によってはいきなりゲームオーバーになるのは厳しすぎるのでは？　あと、これは個人的な意見だが、オマケつきで３枚組とはいえＡＶＧとしては価格が高いような…。でもゲームそのものは、合格点をあげられるので、ＡＶＧが好きならオススメ。

70

マッハGoGoGo

■テクモ
■ＲＣＧ
■９月27日
■¥5,800

懐かしのアニメを題材にしたＲＣＧ。アニメと同様、マシンにはさまざまな仕掛けがある。

なんてもゆうこ

ジャンプなどのオプションが付いているけど、なぜかそのオプションがあまり役に立たない。そればかりか、敵についていくのが精いっぱいで、オプションを使用するヒマさえない。また、あまりグリップが効いていないマシンの割には、ムチャな角度のカーブが連続するので、ますます勝てない。まあ、派手なクラッシュシーンは笑えるけど。原作のファンで、オープニングのテーマ曲が聞ければ良いって人なら、買ってみて。

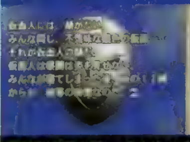
60

TAC★

マッハ号の秘密機能を使ったショートカットがじつにイカスし、普通のレース物としても十分に遊べる仕上がりになっている。ただ、実際に走りながら機能を使い分けるのは、かなり操作が難しいのだけれど。もうひとつ残念なのは、コースのバリエーションが少ないこと。ネタがネタだけに、もっと破天荒なコースで楽しませてほしかった。昔のＯＰがそのまま、画質のいいムービーで入っているのは、ポイントが高いぞ。

60

黒ノ十三



■トンキンハウス
■ＥＴＣ
■９月27日
■¥5,800

人気推理作家、綾辻行人監修のホラーノベル。13編の恐怖物語が収録されている。

ジュピター藤平

綾辻行人が直接原作を手がけているワケではないので、監修ってだけで、すぐ手を出すのは少し危険かも。ゲーム自体はストーリーを読み進め、途中出てくる選択肢を選んでいくいわゆるサウンドノベルタイプだけど、それによってストーリーが分岐することはない。そのくせ、選択を間違えるとすぐゲームオーバーになって、最初からやり直し。あげくストーリー自体は結構長めで、再びやり直す気にはならないのだ。

35

がんの字

簡潔に言えば奇怪なストーリーを集めた短編集のようなサウンドノベル。ノリは「世にも奇妙な物語」に近いかな。個々のストーリーはなかなかうまく作ってあるし、それぞれ担当している脚本家の個性も出ていて面白いと思う。あくまで素人目で見ての感想だけど(苦笑)。ただ、シナリオの分岐点で、選んだ選択肢によって強制的にゲームオーバーにされるのはいただけない。いくら途中でセーブできるからといってもねぇ…。

65

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

パワーレンジャーピンボール

■バンダイ
■ETC
■9月27日
■¥6,800

特撮ヒーロー番組「パワーレンジャー」をフィーチャーしたピンボールゲーム。

ジュピター藤平

ステージごとにクリア方法が違って、これが結構楽しい。しかもその場合、「狙って打つ」ということが重要になるので、ただプレイしているだけでも練習になるのだ。また、例えばボールの動きなど、デジタルピンボールとしてはかなり実機の再現性も高い。ステージ間の実写ムービーも相当カッコよくて、パワーレンジャー、そしてピンボールと、双方のファンが楽しめるようになっている点も高く評価できる。

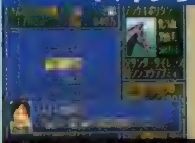
75

TAC★

仕掛けは少ないものの台の種類は豊富で、デザインや演出も、ちゃんとキャラクターを生かしてあってカッコイイ。ボールの動きのシミュレートもちゃんとしており、安心して遊べる仕上がりです。ステージのクリア条件がスコアではなく、特定の役を成立させることになっているので、初心者でも、玉を適当に打ち返すだけじゃないピンボールの遊び方を自然に理解できるのもいい。ピンボールの経験がない人にもやってほしい。

70

リーディングジョッキー ハイブリッド



■ハーベストワン
■ACT
■10月11日
■¥5,800

プレイヤーが騎手となって、手綱をさばくジョッキーシミュレーション。

オヤジ西岡

レースシーンはよくできている。道中に集団のどこに位置して、いつ仕掛けるか、といったことを考える必要があるし、コーナーでは、アウトにふくらまないようにうまく馬を操作しないといけない。そして、これらをマスターできるかどうかが、このゲームの難易度を決めている。ただ、馬のスタミナなどが、データとして表示されていないのは×。目に見えない部分が多く、レースで負けたときに納得がいかないのだ。

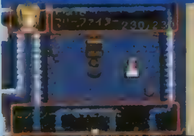
60

厚美清司

配合しだいでは最初から強い馬に乗れるけど、道中、馬なりでついていけるぐらいの馬じゃないと勝てないのでは？　もちろん騎乗技術も必要なんだけど、コツをつかむまでが難しいです。スタミナ値が表示されないので、ヘタすりゃバテバテになるし、負けても何か納得できないものがあります。なぜ負けたのか、ということがプレイヤーに明確にわかるシステムなら、かなりおもしろいゲームになったかもしれません。

50

スペクトラルタワー



■アイディアファクトリー
■RPG
■10月4日
■¥5,800

キャラを成長させつつ、アイテムを集めながらタワーをひたすら登っていくRPG。

がんの字

ナンバー入力によるキャラメイクや、冒険者の死体から能力を受け継ぐシステムなど、斬新なフィーチャーを意欲的に取り入れている。それらがうまくエッセンスとなって、ゲームを引き立てている点は評価に値するポイントだ。ただその独創性の部分が、人によってはアクの強さと映る可能性はある。キワモノ、色モノをある程度許容できないと、ちょっとついていけないセンスかも。長く遊べる点では申しぶんないんだけどね。

70

入道先生

この点数をどう見ていただくか……。悩んだんですけど、システムがわかりやすくシンプルであること、そのゲーム性が極めて高い中毒性を持っていること、この2点をプラスに評価できると判断して、点数をつけました。プレイヤーがより積極的にゲームを楽しもうとするならば（本当はそんな努力を求めてはいけないのでしょうが…）、本当に楽しくなってくるんですよ、これ。異論反論はございましょうが、大好き……。

85

Turf Wind '96 〜武豊 競走馬育成ゲーム〜

■ジャレコ
■SLG
■9月27日
■¥6,800

「ダビスタ」タイプの競馬SLG。生産、育成を繰り返し、強い馬を作るのが目標。

なんてもゆうこ

調教しても体重が減りにくくて、しまいには馬が疲れてちゃうって感じで、そのへんのバランスのとりかたがすごく難しい。調教、馬の血統などいろんな方法を試してみたんだけど、どうしてもGⅠ馬はできなかったなあ。そうかと言って厩舎員に馬を任せると、新馬をいきなりオープン戦に出すなんてことするし、一体どうすれば勝てるのでしょうか。移動やレース前、セーブ後などに長〜い読み込みがあるのも×。

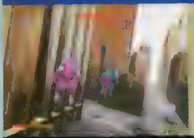
60

厚美清司

場所を移動するたびに読み込むのでかなりうっとうしいです。おまかせモードは初出走でいきなり小倉3歳Sに出しちゃうし、骨折したのに「完璧な仕上がりです」とかスゴイです。レースのシミュレートも妙で、常に馬群が詰まっているため不利を受けているんじゃないかと勘ぐりたくなります。でも武騎手のレース後のコメントが無表情で棒読みだったりして笑えるし、馬や騎手が実名なのでその点では親しみが持てます。

60

カオスコントロール



■ヴァージンインタラクティブ
■STG
■10月4日
■¥3,800

全12面構成の3D視点のシューティングゲーム。ニューヨークや宇宙を舞台に闘う。

TAC★

「スターブレード」系の3DSTGだけど、敵の配置や演出などにヤル気が感じられない。ステージの展開にもメリハリがなく、まさにタレ流し状態。しかも、敵を破壊してもムービーの上に煙の絵を重ねるだけなので、退場する場所まではやられた敵がいつまでも画面を飛んでいるなど、システムもおそまつだ。サターン版は全3エリアだったのが、容量の都合か2エリアしかないのも泣ける。定価が安くても、これじゃあ…。

40

城イトム

照準合わせが命の3D・STG。操作性は合格と思うけれど、敵の当たり判定（照準を合わせるべきポイント）が、実際に表示されているグラフィックとズレている点が、残念に思えた。内容的にも希薄で、クリアしてから物足りなさを感じずにいられないのも気になる。あと、シリアス路線を狙った設定なのだけれど、ムービーが非常にアクが強いので、これが結構笑える。洋ゲー特有の雰囲気が好きな人なら楽しめるかも。

40

ローンソルジャー

■ヴァージンインタラクティブ
■ACT
■10月4日
■¥5,800

地球に侵攻してきたエイリアンたちと闘う、3Dアクションシューティング。

ウォルフ中村

内容は「戦場の狼」のポリゴン版といった感じ。操作性はシンプルにまとめられているが、それゆえに戸惑うことも多い。照準と実際の弾道とが異なる、自分の体で敵の姿を隠してしまうことがある、敵より奥に行くと視界から敵が消えてしまう（攻撃は双方とも可能）etc.　ノーマルレベルでしかクリアしていないが、ラスボス戦も含めて単調に感じた。ゲーム立ち上げ時にデータを自動的にロードしてくれない点も不満だ。

55

厚美清司

移動の操作感が悪いために、よけるよりダメージ覚悟で戦ったほうが逆にうまくいったりします。バズーカを入手したらこちらのもので、一撃で敵を倒して進むだけ。それだけで最終エリアまで行けるんだから、超大味なゲームかもしれません。敵の種類も少ないし、単調なステージの連続が困ったものです。最後はエイリアンが徹という ことで期待していたのに、それっぽくなくて残念。確かにとてつもなく強かったけど。

40

FINALIST

■ギャガ・コミュニケーションズ
■STG
■10月4日
■¥5,800

5面構成、全12ステージからなる、ミッションクリア型の3Dシューティング。

がんの字

演出面は手放しで120点つけられるほどに秀逸。空中から敵が襲ってくる対空戦や、レース感覚のタイム・リミットステージなど、シチュエーションに即したステージ構成も見事なものだ。3D・STGでこれだけバラエティ豊かな内容のゲームが作れてしまうあたり、外国人のセンスの妙だよなぁ、と感心させられる。操作が少し変則的で、自機が上下を向かないなどの難点もあるが、この手のゲームが好きならOKでしょう。

80

城イトム

グラフィックの美しさは最高レベル。自機をRCG感覚で操作するSTGで、ガンガンと破壊を楽しむスタイルに仕上げられている。斬新な楽しさを求めている人なら、絶対のオススメゲームで、敵車を追いながら撃墜するステージなどはぜひ実際に体験してみてほしい。突破するためのシカケやクリア目的がちょっとわかりにくい点が気になったのと、難度が高め（難度設定はできない）なのが気になり、この点数にさせてもらった。

70

ウイニングポスト2 プログラム'96

■光栄
■SLG
■10月4日
■¥6,800

「W・P」の最新データバージョン。ベーパーオーナーモードなども新たに加えられた。

ドワーフ西谷

ユーザーフレンドリーさを追求した感のあるマイナーチェンジ版。とにかく序盤戦では、秘書が事細かに誘導してくれるので、競馬を全然知らない人でも、ゲームを進めることができる。しかも、AVG風のイベントが要所に用意されており、単調さも感じさせない。反面、競走馬育成SLGに慣れ親しんでいる人には、喰い足りなさを感じる向きもあるかもしれないが、中盤戦以降は行動選択の幅も増えるのでご安心を。

65

厚美清司

バランス面が大きく変わり、スーパーホースがころころとノーマルホースに負けるため、かなり難しくなっています。福沢、牧沢、鷹(弟？)、などの新人を乗せるとよく惨敗するし…。牧沢はモータードライブ、ホワイトガールというスーパーホースの主戦でしたが、クラシックどころかGⅡも取れませんでした。かわいそうな、ゆきちゃん。ちなみにラムタラ産駒は、ほぼ確実に走るのでオススメ。ノーマルホースでも強い。

80

水滸伝・天命の誓い

■光栄
■SLG
■10月4日
■¥5,800

さまざまな魅力的な人間が登場する伝奇小説「水滸伝」を題材にしたSLGの移植作。

ドワーフ西谷

お馴染み光栄の歴史モノ。システム、操作系などはオーソドックスなスタイルで安心。ところが、シナリオのフォローやコマンド等へのヘルプ機能の不足が甚だしく、初心者には相変わらず敷居が高い。せめてもう少し先を見たいと思わせる仕掛けが欲しかったところだ。さらに、オープニングを始めとするアニメーションムービーの粗さ、セリフ文字フォントの読みにくさなど、見た目もいま一つという印象がぬぐえない。

40

ウキキ松崎

昔、パソコンで発売されていたものをリメイク。システムはそのままだけど、グラフィックはかなりパワーアップしている。システムは「三國志」や「信長の野望」とはちょっと違うので、そのテが苦手な人でも楽しめるんじゃないかな？ 個人的には原作の「水滸伝」も好きだし、このゲームも昔から好きでした。光栄さんにしては（？）価格も安いし、原作に興味があるならオススメです。ただ、難易度は高めなので注意。

85

日本たらればなしツアー① あれ！も これ？も 桃太郎

■システムサコム
■AVG
■10月4日
■¥5,800

「まんが日本昔話」のスタッフが映像を手がけた、ギャグ満載の絵本AVG。

なんでもゆうこ

題材が昔話なので、誰でもすんなり入り込める。でも、思わず力が抜けてしまうようなショートギャグのオンパレードを、素直に笑えるか、それとも退屈だと感じるかは人それぞれかな。ゲーム前半のゆっくりとしたテンポにちょっとだけイラついたけれど、後半は戦闘シーンが連続して、それなりに楽しめる内容でした。ただ、ロードが頻繁で、戦闘前には約20秒ほど待たされるのにはグッタリしたけどね。

65

渥美清司

何度もプレイさせるようなシステムにもかかわらず、ムービーやセリフがスキップできないのはツライです。やりなおすたびに、同じ絵を何回も見せられることになります。イベント達成率75%でクリアしたのですが、せめてムービーがスキップできれば、100%目指してもう一度、という気になれたかもしれません。鉄炮塚葉子さんが桃太郎などの声を担当しているので、ファンの方はチェックしてみてください。

50

Air Assault

■SCEI
■STG
■10月4日
■¥5,800

最新戦闘機エア・アサルトに乗り込みステージをクリアしていくAVG要素もあるSTG。

なんでもゆうこ

ステージ構成が良くて、学習したことを応用できるようになっている。変わっているのはクリアアイテムの回収という要素。隠し場所にひねりが効いていて、ちょっとした謎解きが楽しめる。これはどうかなと思うのは、武器がすぐにヒートアップして使用不可になってしまうところ。敵の性質によって使い分け、連続使用を避けなくちゃいけないのは面倒かな。3Dシューティングが好きならば、試してみる価値あり。

75

TAC★

独特の操縦系を持つフライトシミュレータ系3DSTG。自機は飛行機とヘリを合わせたような動きが可能で、操作に慣れればかなり面白い。ただ、この「慣れれば」というところが問題で、難易度も高いため、重度の3D好き以外にはオススメできない。ステージをクリアするには、特定の敵を破壊したりして、隠されたアイテムを発見しないといけないという内容も面白いので、興味がある人はぜひどうぞ。

70

すらいムしよう！

■東北新社
■SLG
■10月4日
■¥5,800

モニター上で繰り広げられるスライムの世界を見守るSLG。キャラデザインは士郎正宗。

がんの字

スライム育成SLGじゃないみたいだから、プレイヤーが干渉できる部分が少ないのはまぁ納得するとしよう。でも、こうまで内容が淡々としてて変化に乏しいのでは、鑑賞ソフトとして捉えた場合にもツライものを感じます。スライムという架空の生き物を題材に扱ってるんだから、もっと大胆な進化・変化の形態とか、ファンタジックなイベントをつけてもよかったのでは？ キャラとか雰囲気がかわいいのは認めるけどね。

50

Z佐藤

飛んだり、跳ねたり、踊ったりと、スライムの動きはかなりコミカルに仕上がっていてグー！ その点に関しては問題ナシなんだけど、システム面で気になる部分を感じた。目の前で動いているスライムの名前を調べるのに、いちいちウインドウを開かなくちゃいけないのはやはり面倒。それに発生したスライムに関するデータもイマイチ把握しにくい。リアルタイムで進行しているだけに、そのへんがどーも気になっちゃう。

50

くるくるトゥインクル ～おねがいおほしさま～

■トミー
■PZG
■10月4日
■¥5,800

ファンタジックなノリの対戦アクションパズル。かわいいキャラも魅力的。

ウォルフ中村

ルールはシンプルだし操作感も良好。だが、瞬間的に判断し、操作するのはかなり難しい。結局、私はついて行けなかったのだけど、アクション性の高いゲーム（これがメイン）以外にもパズルゲーム（こういうモードもある）が用意されていたので楽しめた。ただ、率直な感想としては…このゲームにもオリジナリティはあると思うのだが、SFCの「パネルでポン」を中途半端に複雑にしたようにしか見えなかった。少し残念だ。

75

Z佐藤

システム的にはSFCの「パネルでポン」といった感じ。でもこのゲームでは上下のならべ変えも可能と、独自の要素もプラスされてたりで、また違った感覚で楽しむことができた。操作性に関しても問題はないだろう。ただ連鎖が作りづらく、それに勝負も1、2発の攻撃で決まってしまうところには練り込み不足を感じる。絵本を読むようなホノボノとしたオープニングや敵のノリはとってもイイ仕上がりなんだけどね～。

70

CRITICOM ―ザ・クリティカルコンバット―

■ビック東海
■格闘ACT
■10月4日
■¥5,800

ロボットやバケモノまで個性的なキャラが登場する3D対戦格闘。

ウォルフ中村

1周するたびに双方がランクアップする点がおもしろい。新技はもちろん、外見やバランス（技の出る早さなど）も変化するので別キャラに感じるほど。ただ、クリアするには27勝する必要があるため、どうしても単調になる。システムも個性的。悪くはないが（LRボタンをフル活用するのはつらいが）、ゲームバランスを含め国産の格闘物とはかなり異なるのだ。2キャラでしか観ていないけれどエンディングも短い。美麗だけど。

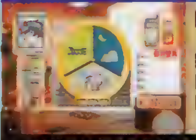
60

Z佐藤

ホントに格闘ACT？ と疑ってしまうようなCGムービー（巨大な戦艦や戦闘機が飛び回る）が超気に入った。あと、敵をすべて倒すことによりキャラがパワーアップ（姿はもちろん必殺技も変化）していくシステムが意外にアツイ！ 必殺技が出しにくかったり、視点の切り替えが遅いなど、スッゲー不満な点はあるものの1周目、2周目と、思わずハマった。これでキャラがカッコ良ければ＋15点ってところなんだけどな～。

50

結婚 ―Marriage―



■小学館プロダクション
■SLG
■10月10日
■¥6,800

「卒業」のキャラが大人になって、今度は、「結婚」をテーマに物語が進行するSLG。

ジュピター藤平

ゲームの展開的には「ときめき」みたい。パラメータを上げて、女の子と知り合って……って例のヤツね。ただ、例えばデートに行くときとかも、場所を選んだりできない。また、パラメータによってデートの内容が変わることもない。結果、通る道筋は一本道になってしまう。「ときめき」みたいに自由度は高くないのだ。どうも「ゲームをやらされている」感覚が強い。声優は例の5人なんで、そっちの方はいいんだけどね。

55

ウキキ松崎

SLGというにはちょっと単純なシステム。プレイヤーのやれることが少ないので、単純作業の繰り返しになってしまう。イベントが少ないのも残念。また、メッセージを送るとき、カーソルをウインドウに合わせなければいけない……など、操作面でも不満点が目立つ。確かにSS版よりは遊べるようになっているとは思うが、それでもまだゲーム性は薄いと言えよう。ムービーとかビジュアル面はキレイなのに……おしい。

40

フィッシュ・アイズ

■パック・イン・ビデオ
■SPG
■10月10日
■¥5,800

実写映像がふんだんに盛り込まれた釣りゲーム。7種類の釣り場で河釣りが楽しめる。

がんの字

背景は実写ムービーで、釣りゲームによくあるパワーゲージとかバランスメーターのようなゲーム的な部分がないシンプルな画面。よぶんなものをはぶいて純粋に釣りそのものが楽しめるシミュレータという感じ。7カ所ある釣り場はそれぞれ1画面しかないのでホントにシンプルすぎるかもしれないけど…。でも釣った魚に名前をつけて水槽に飼う（エサをやれば食いついてくる）こともできるし、すごくヒマがつぶれます。

75

城イトム

ゲーム中での「魚を釣る」という行為に、実際にメリット（水槽に入れて好きなときに鑑賞できることと、名前をつけられること）があるのがうれしい。苦労してもがんばって魚を釣ろうという気になる。魚の種類ごとに明確に攻略法を変え、アドバイスをもとにそれを発見する楽しさが付加されているのもグーな感じだ。魚を釣るときに背景と同化してルアーが判別しづらいなど所々にアラがあるけど安心して遊べる1本。

75

The Deep ～失われた深海～

■ヴァージン インタラクティブ
■AVG
■10月18日
■¥5,800

高性能の深海探査艇のパイロットになって、さまざまな謎に挑む、3D海洋AVG。

ジュピター鵜平

シリアスな海底探検物。結構ストーリーもカッコよさげなんだけど、そのストーリーを楽しむまでに相当の忍耐を強いられる。まず、何をしていいのかわからない。ついで、いざ何かをするときに、操作が煩雑すぎて思ったように動かせない。で、最後に、その段階でできることとできないことが判別しづらい。グラフィックはキレイだし、演出もイイのにもったいない。もっと手軽に楽しめるゲームになってれば……。残念。

70

城イドム

PSフリークなら『アクアノート』を連想するかもしれないが、海底を舞台にしたAVGなので間違えないように。グラフィックや音楽は地味だけれど、「この先どうなるの?」と尋ねずにはいられない話の展開は非常におもしろく、なかなかの傑作と感じた。それなのに評価を低めにしたのは、いったい何をすれば進めるのかが、あまりにわかりにくくなっているため。それを越えれば、とても楽しいAVGなのに、惜しい!

65

首領蜂(ドンパチ)

■エス・ピー・エス
■STG
■10月18日
■¥5,800

アーケードの人気縦スクロールSTGの移植作。飛び交う玉のハデさが特徴的。

なんでもゆうこ

「首領蜂」初心者なんだけど、敵の出現や攻撃方法、ボスのカッコイイ形態の変化など、パターンが多彩で結構おもしろいです、このシューティング。敵の弾数はすさまじいし、ボスはカタいしで、アーケードではさぞかしお金のかかるゲームなのでしょう。ゲーセンでクリアできずに悔しい思いをしている、もっと極めたいなんて人に、オススメします。私には少し難しかったけど、これで家で攻略できるなら文句ないよ、ね。

75

城イドム

移植度は文句なし。コンティニューの自機変更時もふくめ、アクセスのわずらわしさがまったくなく、2Pで遊んでも処理落ちしないから、SS版で不満だった人もご安心! ただ、スクロールとは別に自機の動きに応じて画面表示が上下するシステムを採用しているのは痛いと思う。もちろん、ゲーセン同様の画面いっぱいに表示するモードなら、問題ないけれど…。SS版にあったオマケのモードがないのも物足りなかった。

70

バーチャルシミュレーション パチンコドリーム

■コナミ
■TBL
■10月18日
■¥5,800

「CR竜王伝説Z」や「トリプルキング」など6種類の台が楽しめる3DパチンコSLG。

ドワーフ西谷

ごくごく順当に作られたパチンコシミュレータ。メインの実機攻略、クイズ、用語辞典と内容も充実しており、初心者でも一応は楽しめる作りになっている。こういったソツのなさは、一応評価できると思うが、ちと物足りなさを感じるのはコナミらしさが出ていない点。別に「ときメモパチンコ」や「ゴエモンパチンコ」を出せなどと言うつもりはないが、多少は本編のパチンコから離れた部分の遊びがあっても良かったのでは?

60

オヤジ西岡

パチンコクイズってのは新しいですね。しかも用語辞典がついているので、もしクイズでわからないことがあれば、すぐに調べることができる親切設計。研究モードより、こっちのモードにハマりましたね。あと勝敗記録手帳はどんなモードなのかな? と思っていたら、これは実際のパチンコを打ったときの収支を記録できるモードなんですね。今までの実機SLGとは違った遊び方ができて、プレイ感覚が新鮮でした。

80

キングオブパーラー

■ティー・イー・エヌ研究所
■SLG
■10月18日
■¥6,800

出玉の管理から、換金率の設定まで、パチンコ店の経営を行う異色SLG。

ドワーフ西谷

タイトルからして、またまたパチンコシミュレータかぁと思ったら、なんとパチンコ店経営SLG。これはなかなかの新機軸だ。実写、肉声を多用した演出もなかなかリアルで雰囲気を盛り上げている。残念なのは、画面変化の少なさ。ライバル店の動向調査やイベントを仕掛けるなんてことができても良かったのでは? さらに、難しいとは思うが、裏ロムや脱税などパチンコの持つイリーガルな部分も再現してほしかった。

55

オヤジ西岡

"パチンコ店経営SLG"というと、すごく取っ付きが悪そうですが、遊んでみるとこれが実に楽しい。要するに"いかに自分の店を繁盛させるか"というゲームなんだけど、バランスが絶妙で、台を入れ替えたり、釘の開放率を上げてみたりと、いろんな要素を細かく調整しないと黒字経営にならない。欠点はイベントが少ないことだけど、まあパチンコファンは買いですね。一般の人もSLGが苦手な人以外なら楽しめるはず。

80

今回の総評&次回展望

今回も、前号に引き続きレビューに関する意見を募集。個人攻撃ありで、ハガキを待っています。巻末のあて先に、「レビュー」係と書いて送ってください。秘蔵テレカプレゼントも継続中。

Part 1は、事前の人気がそれほど高くなかった作品ばかりだったにも関わらず、レビュアーの評価は、非常に高くなりました。まず、今回の目玉『サイキックフォース』は、移植の状態は極めて良好、PS版独自の仕様(ストーリーモードなど)もついて、かなりお得な内容になっているようです。アーケード版のファンはもちろんのこと、最近の格闘ACTに飽きているという人にも、新鮮な気持ちでプレイできるのではないかと思います。次に、今回の掘り出し物『ヒロイン・ドリーム』。育成SLGというと、まず、キャラクターの人気ばかりが先行し、(結果的に?)原作モノのタイトルが幅をきかせている中で、オリジナルでイイ味を出しているようです。女の子のグラフィックは、好みが分かれるところだと思いますが、ゲーム性は間違いなく高いので、手軽に長く遊べそうです

Part 2では、『パワーレンジャー～』(ピンボール)、『FINALIST』(洋ゲー)、『フィッシュ・アイズ』(釣りゲー)などの、普段はあまり評価を集めないジャンルのタイトルが好評だったようです。この手のジャンルで良い作品が出てきたのは、非常に心強い感じがします。

岩崎啓眞

まず、オススメは『サイキックフォース』。次に『ヒロイン・ドリーム』。若干の制限事項つきではあるが『続ぐっすんおよよ』も面白い。簡単にいえば3つとも買っても損はないデキといえる。ただし、『続ぐっすん』はアクションの要素が強いので、アクションが苦手だとプレイできないし、『サイキック』は難易度は間違いなく高い。そして『ヒロイン・ドリーム』はやる人を選ぶ。その意味では「万人向け」の作品はない。

なんでもゆうこ

約7時間のプレイ中、どんどんハマってしまった『ヒロイン・ドリーム』がダントツのオススメ。静ちゃんを育てていくうち、フツフツと愛情がこみ上げてきちゃうんです。プレイするたびに発見があって、育成モノとして良くできていました。『サイキックフォース』は対戦がムチャクチャ燃えます。ストーリーモードはちょっと物足りない感じだけど、好きな人は買ってみて。個人的にはムズイけど『エア・アサルト』がおもしろかったかな。

ウォルフ中村

今号は『サイキックフォース』。個性的なシステムを持っているので、未プレイの人はゲーセンで試してから購入を考えた方がいいかも。『ヒロイン』は1プレイが6時間程度ですむ点がありがたい。見た目はあれだし(笑)、作りにも粗さが感じられるけれど、遊べる(内容は異なるが、『ウィザーズH』や『すずきゆみえ』をプレイした時と同じような印象を受けた)。『続ぐっすん』も悪くない。飛び抜けた作品こそなかったが今号のパート1は豊作といえるだろう。

Part2代表 ゆかマン

『サイキックフォース』『首領蜂』の移植物2本が、難易度は高いもののいいデキです。アーケードで見てただけ、という人もこれを機会にプレイしてみるといいんじゃないでしょうか。また、今回いろんな意味で興味深く感じたのが『マッハGoGoGo』と『パワーレンジャーピンボール』。アニメ(特撮)をゲーム化するにあたっての考え方の違いがけっこうハッキリと出ているので、機会があったら双方をプレイして比べてみるのも面白いと思いますよ。

ビックリPS新記録

特集編 今号は“楽しい”記録をクローズアップするぞ!!

速いタイムや高いスコア、何もそれだけがすばらしいプレイの唯一の形ではない。ある記録の誕生の背景に“ゲームへの愛着”があれば、それは超絶記録にも匹敵する価値があるのではないだろうか。そして、このコーナーは、そんなプレイに燃える人を応援するページなのです。今号は、内容的にスゴい記録の大特集。他では見られない、楽しい記録のオンパレードをとくとご覧あれ!!

調査力に感服 ちょっと深く調べてみました

鉄拳2～サバイバルモード～

10wins(ロウ使用):申請者は秋元慶太さん(神奈川県)だけど、プレイしたのはペットのハムスター!!

聞いて! 「僕のペットのハムスター“ハム”にやらせたら、10winsまで勝ち抜きました。ボタンはすべて左キック+右キックにして、ダブルサマーソルトを出しやすいようにしました。鼻や前歯を使って必死にボタンを押している姿はシブかったです。ハムスターの動きや特徴を知っていないと、1勝すらできなかったでしょう」

評 ナント、初の人間以外のプレイヤーによる参加記録なのだ(笑)。秋元さんが、“才能のある人”である以前に“アイデアの人”であることを物語る記録だ。

あすか120%スペシャル

“ケロピンセットアップのみ”でストーリーモードクリアを達成。申請者は上田洋さん(兵庫県)で、キャラは可莉奈、設定はレベル3、タイム無制限。

聞いて! 「記録達成のポイントはCOMに投げられないこと、相手がジャンプで飛び込みたくなる間合いをなるべく保つことです。問題は1時間くらいかかってしまうことかな(笑)。こんなバカっぽいだけで誰でもできそうな、しかもアホらしくて誰もしないような事を本当にやってしまったワケですな、ハッハッハッ(悲)。まあ、“あすかバカがいるぜ”と思ってください」

▲影をよく見れば、ケロピンセットアップでの攻撃中というのが分かる(プレイは申請者)。

評 意外! そんなことができるのか。この手の発見はやってみないと分からないので、たとえ誰にでもできるとしても、最初に発見した人こそ偉いと言えるのだ。その意味で、様々な遊び方を試してみた上田氏はお見事。

こんな申請もカ・ン・ゲ・イ

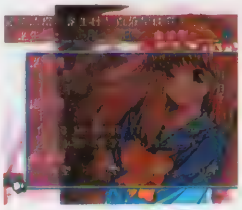
自分オリジナルの制約のもとに行ったプレイが、誰にも予想できなかった結果を導き出すことがある。このコーナーは、そんな発見を発表する場所でもあるので、これからもおもしろい達成記録を待っているぞ。

着眼点に感心 “最低”を競うのもアツい

ときめきメモリアル

加瀬忠義さん(千葉県)は、アルバムでの写真枚数最低アタックに挑戦。告白されることを前提に、枚数の少なさを競うというものだ(館林などの特殊なキャラは除いている)。

聞いて! 「最多があるなら、最少があってもいいと思う。俺の記録は美樹原さんで7枚。多けりゃいいってもんじゃねえ。俺のには1枚1枚に愛が圧縮されているのだ～(嘘)」


▲様々な楽しみ方がある『ときめき』。発想次第で、今までとはまったく違った楽しさを発見できるかもしれない(プレイは編集部)。

ハイパーオリンピック

世界最低記録に挑んだのは、KKKさん(東京都)。

幅跳び	:0m09cm
三段跳び	:2m99cm
ハンマー	:1m06cm
やり	:0m07cm
円盤	:0m27cm
砲丸	:0m64cm

評 最低を狙うと、これはこれで難しかったはず。まさに逆転の発想ってヤツながら、ちゃんとヤリ込んであるところに根性が見える。確かに、今、アナタは世界一です。

こんな申請もカ・ン・ゲ・イ

“最低”を狙うのが、余興を超えた1つの競技と呼べるくらい難しいこともある。そんな努力を正式に認めるのも、このコーナーだけなのだ。

コイツは爆笑 ピッタリ賞って楽しいね

ストリートファイターZERO2

小西昭嘉さん(岡山県)のアーケードモードのランキング。

1位	7777777点
2位	6666666点
3位	5555555点
4位	4444444点
5位	3333333点

これは美しい…。

聞いて! 「使用キャラはローズです。具体的なルールもなく、ただ、ゾロ目なだけと言われればそれまでなんですが、下2ケタをそろえるのには結構時間がかかったんですよ」

▲申請記録がたくさん送られている『ストZERO2』。違ったスタイルのルールはこれからも誕生し続けるかな(プレイは編集部)。

ときめきメモリアル

白川忠史さん(京都府)は、最終ステータスの上下差の少なさに挑戦した。文系:304、理系:300、芸術:301、運動:303、雑学:302、容姿:303、根性:300で、最高と最低の差はたった4。

評 この時に告白してくれたのは館林さんとのこと。一応、バッドエンドは無効あつかいで、体調とストレスはもちろん除外する。こんなルールでの限界も見てみたいね。

こんな申請もカ・ン・ゲ・イ

深い意味はないけれどゾロ目の記録も、努力なくしては生まれない。普通は自己満足で終わってしまうこんな記録も、このコーナーならでは。

●強者への褒美●勝者には、その種目の参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～150人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、149～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金獲得のチャンスは上位だけではなく「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ(参加者20人以下の場合は賞金はなし)。

努力に脱帽 ここまでやり込んでみました

幻想水滸伝

「コツコツとプレイしてたんですが、やっと全員そろったんで、ガンバリ自慢の部屋のエントリーを目指してハガキを描きました。73時間もかかりましたが、なかなか楽しいデータですよ。ヘボヘボな人にも、惜しげもなく〝しんくのマント〟2つも着けさせてますし、犬もホーンヘルムとか、金の首輪とか着けています。このコーナーにはＲＰＧって珍しいんじゃないでしょうか。でも、私ってどーも速さを競うのが苦手なので、これからも地道に送ります」（談：ＡＫＩさん）

◀やり込みの深さにビックリの記録を送ってくれた、ＡＫＩさん（大阪府）。

評 この努力賞モノの記録も、好きだからこそ作れた記録で、もし義務感だけで達成を目指すとしたら、途中で挫折してしまうはず。この記録は、ゲームへの愛情の持つパワーを改めて教えてくれる、そんな偉大さが秘められていると思う。テクがないなら地道な情熱で勝負。ビックリＰＳはそんなプレイヤーの心強い味方でもあるのだ。

ストリートファイターZERO

「何度もプレイしているうちに、ただベガに勝つだけでは物足りなくなり、リュウとケンを使って、どのくらいのコンボができるのか弟といっしょに挑戦してみました。はたから見るとくだらないと思うかもしれませんが、最終的には余計なダメージを一発でも与えてしまうと失敗というくらいまで極めました」（談：藤田宏樹さん）

評 自分で定めた目標に沿ってプレイする。これもすばらしいことだ。

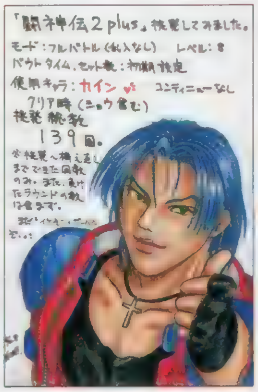
◀この記録を送ってくれたのは藤田宏樹さん＆裕樹さん兄弟（岩手県）。

◀ヒットコンボ数に挑戦。絶妙な力加減で66を叩き出した（プレイは申請者）。

闘神伝2Plus～挑発アタック～

「タイムアタックは、カインだとどうしても7分以上もかかっちゃう…。彼を誰よりも強く（速く）してあげたいのはやまやまなのだけど、私の腕前じゃちょっと無理っぽいので、挑発数でチャレンジしてみました。これは私のちょっとした愛情表現なのです。」（談：乃亜さん）

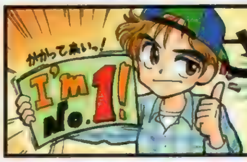
評 自分の力で、大好きなこのキャラを最強の座に導きたい、そんな気持ちは誰でも一度は体験しているはず。腕及ばず、メジャーなルールでそれが達成できないなら、オリジナルのルールでその夢を叶えちゃう。いいねー、こういうコダワリ！　そんなガンバリも、積極的にプッシュするぞ。



◀30号でもハガキを紹介した乃亜さん（北海道）。こちらの記録は、ノーコンティニューで出したとのこと。好きなキャラを最強にっていうのは、基本的ルールです。

こんな申請もカ・ン・ゲ・イ

好きなゲームに対しては、そのゲームをもっと深く知りたいという心理が働く。そして、そこから生まれる記録は、世界の誰も目指したことがない方向性であるかもしれない。そうであっても、その記録を通して、その人がそのゲームが好きってことが伝わってくるなら、ドンドン発表したい。これがビックリPSの方針なのだ。



さぁ、キミのガンバリ披露してみよう！

ハガキに書くこと

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・年齢・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送ればＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。ご意見や質問、イラストなどを書き添えてくれるのも大歓迎だ。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリＰＳ係」まで

しめ切り Vol.35掲載分のしめ切りは11／5必着

申請ハガキのルール

申請記録などは、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。整理の都合上ハガキなど１通につき、１つの記録の申請しか認めていません。

エントリーのルール

一人の人が複数の種目に参加してくれるのも大歓迎だ。
入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうぞ（確認後に返却します）。

募集中 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

ルール 対ＣＯＭモードでのスコアを競う。使用するキャラは最初から選べる女のコの誰でもＯＫで、各種設定も自分の好きな状態にしてくれて構わないぞ。

申請記録 「ときめきぱずるだま」と明記し「得点／使用キャラ／何人めまで進めたか」を書こう。

しめ切り▼VOL35掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

募集中 COOL BOARDERS

ルール 中級でのゴールタイムを競う。使用するボードは最初から選べるものなら、どれでもＯＫ（裏技で使えるボードは不可）。なお、違うコースの記録も集計は行う予定。

申請記録 「ＣＯＯＬＢＯＡＲＤＥＲＳ」と明記して、「タイム／使用したボード」を書こう。

しめ切り▼VOL35掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

募集中 Noël（ノエル）

ルール どれだけ短い会話時間で女のコから告白されたかを競う。集計は告白された女のコ別に行うからね（余裕があれば、月別の会話時間もハガキに書こう）。

申請記録 「ノエル」と明記し、「12月24日AM0:00時点の会話時間／告白された女のコ」を書こう。

しめ切り▼VOL35掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

次回の予告 『トバルNo.1』ほか、次号では〝スゴい〟記録をドーンと紹介！

●「ぷくんパ 女子高生の放課後」でもvsＣＯＭモードのハイスコアを募集中。選択する難易度は自由に決めてくれていいぞ。ハガキには「ぷくんパ」と明記して、「スコア」を書こう（使用キャラ、最大連鎖記録なんかを書き添えてくれてもＯＫ）。入賞者の記録の確認にはメモリーカードを使い、しめ切りはVol.37発表分まで。●「モータートゥーン2」のスーパープレイの走行データを収録したメモリーカードをコピーしちゃう。そんなゴージャスな企画もただ今実施中なのだ。興味ある人は、Vol.31の本コーナーをチェックしておこう。

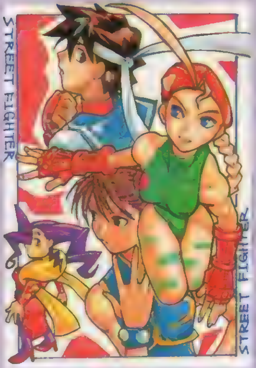
4色奴隷 COLORのどれい

カラーイラストは心の灯火。希望をつなぐ蜃気楼。さあ、今回も一緒に……(危ないですか?)。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4C」係

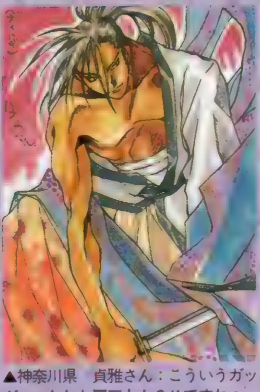
▲京都府　ソウル009さん：移植も決定し、とりあえずうれしい「96」。

◀滋賀県　とおの彼方さん：果たしてこの3人の詳しい関係は? ゲーム中どういう感じに表現されるのかがヒッジョーに気になります。エアリスもティファもカワイイですし(笑)。なお、左スミのチョコボの「ケー」がバリステキです。



▲広島県　DDTさん：PSにもキャミィを！　運動は大事ですね。

▼長野県　湖山たみさん：自分ではどうしようもない変身。誇り高き狼です。



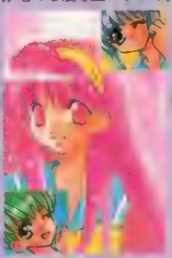
▲神奈川県　貞雅さん：こういうガッガッっとした覇王丸もOKですねぇ。

▲大阪府　覚智也さん：あらためてみると、ユキちゃんの服はHですよね。

▼愛媛県　八代さん：次作に登場しないのは……悲しい気もします。

▲大阪府　未来さん：そういうコトだったんですね……(ウソウソ)。

▼東京都　貴沙羅ゆうさん：人気どころの3人。赤毛でも優等生ですから。

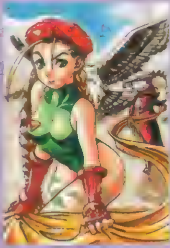


◀大阪府　高野巧さん：デキいいので買いましょう(笑)。

◀福島県　橘佳珠沙さん：どうですか? プレイしましたか?

◀広島県　白井俊さん：血の似合う天使は堕天使なのでしょうか。

◀青森県　ピーやんさん：こういうノリもいけてるといいですよね。

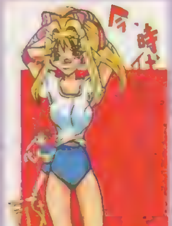


▲長野県　わらじ丸さん：『ストⅢ』には登場決定の彼女。PSはいつ?

▼埼玉県　ANNA♥Kさん：イロイロ想像できて楽しい彼女でした(笑)。

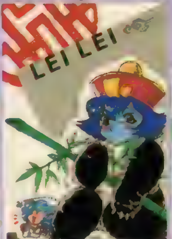
▲兵庫県　染鹿徹神さん：彼女の制服は本当に制服なんでしょうか?

▼千葉県　TAZUMANさん：京ってばいつ卒業するんでしょうねぇ?



▲石川県　バラ族さん：ブルマですか。ハイレグありますしね。

▼大阪府　柏田秀紀さん：変形セーラー服もここまで来ましたねぇ。

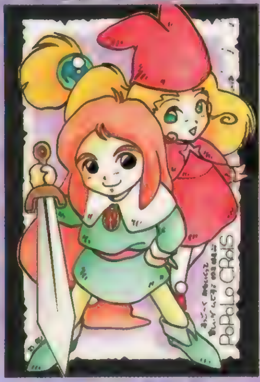


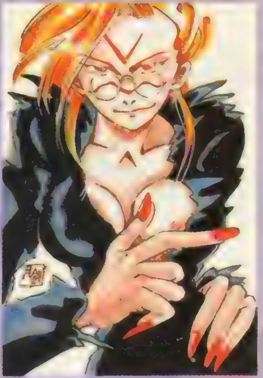
▲愛知県　大熊ねこ丸さん：パンダのレイレイ。笹がさらに○。

▼東京都　若松典子さん：多人数プレイは熱くなりすぎに注意です。

▲神奈川県　矢渡さん：エアリスのスカートもこういう構図だと……。

▼山口県　高彩とおるさん：カワイイですよね。髪の毛、多すぎだけど。





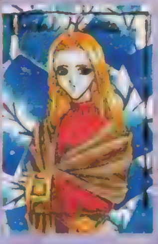
▲東京都　中村月餅さん：もしも……ヴァームが女なら(笑)！

▲東京都　祥人さん：本当にそんな状況に自分がいたら……ドキドキです。

▼埼玉県　念力デミ子さん：しりコンボは一見の価値あり。

▲新潟県　高丸じえさん：発売はいつになるんでしょう?　来年3月?

▼長崎県　やみじゃさん：サル顔がいいです。達観してますよね。



◀北海道　TOMYさん：もうすぐ発売のこのゲーム。期待大です。

◀神奈川県　橘千秋さん：かわいそう大賞金賞受賞ですし(ウソ)。

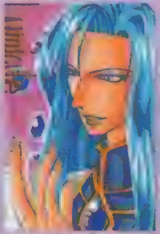
◀茨城県　クリトマン・Rさん：と思われている隆が……。

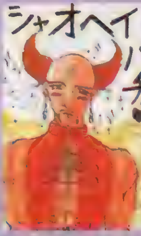
◀北海道　藤丸さん：頭飾りのウサギはカワイイですよね。

4色奴隷　このカラーイラストの……[illegible]……いる、いい?　よろしいですか?　1：えんぴつ、色えんぴつのみだ……[illegible]……かなり濃く書かないとダメ、2：掲載されるとポイントが加算：ルールは135ペー

◀千葉県　木村吉伸さん：悲しい顔の清川さん。なんだかスゴク微妙な色調なんでドキドキしちゃいます。夜月明かりに彼女とこんな風に向かい合っていたら…どうすればいいんでしょう？　よく見ると結構ステキな水着なのもさらにドキドキを増加させます（チョホー）。ダメですか？

▼大阪府　櫻井響さん：「アンジュ」次作はFX、PSには？

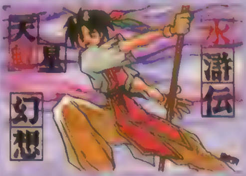




▲愛知県　植田智博さん：胸がチラチラしても……。

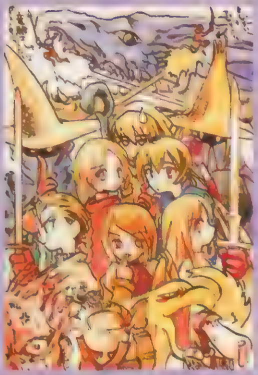
▼大阪府　司暮ともさん：まんが業界人気ナンバー1（仮）です。

◀神奈川県　幻夕貴さん：わかる人にはわかりますね？　そう、実はナコルルは豪…だったので（以下略）。



▲福岡県　天吹到さん：背景がどことなく水滸伝。いや、どことなくなんですけどね。

◀千葉県　木村吉伸さん：これだけ大きなバイクが存在するってコトは、「FFⅦ」の世界には、ハイウェイ、もしくはそれに類する舗装道路が存在するのでしょうか？　ゲーム全体の世界設定や文化水準が明かされていない現在、新情報にワクワクするしかないのでした。早く1月31日にならないですかね。



▲東京都　ヘルカオスさん＆Maybeさん：算術士が……グスン。

▼岩手県　伊藤勇太さん：脱がなくても脱衣、これいかに（いや……）。

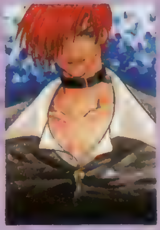
▶埼玉県　よしかづさん：爆裂硝煙化学薬品投げからたたきつけ娘。最近は「ペルソナ」に浮気しているとはいえ、電撃床部ではいまだに流行ってます。ちょっと不思議。

▶神奈川県　有久翼さん：「ヒロイン」なかなかOKなのです。芸能界になぐり込みだ！　なのです。

▶京都府　魚啓さん：ちょっとカサカサしたタッチがステキなナコ。犬いますし（って犬じゃないって）。

◀東京都　ウニマルさん：宇宙空間でも息できるんですね。友のために守り続けるのでしょう！

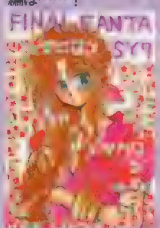
▲北海道　早霧さん：ヤバイって言われてもドキドキしちゃうんだからしょうがありません。女でも。



▲東京都　成瀬祥雄さん：不敵な笑みを浮かべるイオリン。フッ。

▲兵庫県　凪愛弓さん：ガクランに刀、しかもメガネ。これで美少年とくれば言うことナシってワケで「ブシドーブレード」が期待されています（笑）。とりあえずどの辺が最も期待されているのかは謎です。わからないってコトにしておきましょう（キャーイヤー）……キャーイヤーってなに？

▲秋田県　まいまいさん：OVA未出演。続編は……？



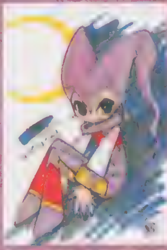
◀長野県　楠本由貴恵さん：長い髪は手入れ大変ですしね。重いから肩こるだろうし。大変です。

移植化計画出張版

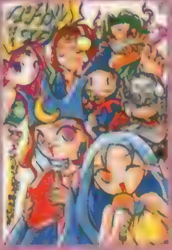
▶静岡県　安兵衛さん：カーくんの目が……細くて長くて怖いです。でもいいです。なっ！って。

▶奈良県　からくり蘭丸さん：ビジュアル面でもパワーアップしそうですしね。

▶埼玉県　TERAさん：早く、きてぇん（バカ）ってなもんです。エニックスさ～ん！



◀大阪府　飯塚鈴奈のバカさん：PSならポリゴンはもっとキレイになるんでしょうか？　謎です。



◀東京都　MAY-beさん：SS版の「2」のデキがステキすぎです。PSもアーケード版を……。

▲広島県　神辺太郎さん：97年内、移植決定しました！　174ページを見て下さい。

移植希望のハガキはこのコーナーです。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ここにハガキを送ってください！詳しくは今号181ページを見てね。今回はナムコさんの超変でイカしてるACTPZG「ダンシングアイ」を取りあげています。サルの動きがとってもキュート＆ぷりてぃなので、ゲーセンで見かけたらガンガン遊んで欲しいのです！

GAGA COMUNICATIONS PRESENTS

超爆(ちょうばく)とスピードの3D・STG

3D・STGとは切っても切り離せない爆発の演出をよりグレードアップし、さらにRCGのスピード感も盛り込む…。そんな型破りな発想を見事にゲームに昇華させた最新鋭の3D・STGが、この『FINALIST』だ。今回は序盤の4ステージの中から特徴的なものをピックアップして、ゲームの流れを解説するぞ。

↑超高速のスクロールと、限りなくリアルな爆発の演出を目のあたりにして冷静さを維持できるか？

爆発が自機を襲う！

↑爆破に巻きこまれると自機はダメージを被る。ただの演出ではなく、立派な「敵」でもあるのだ。

近未来な世界観

←ゲームの雰囲気が荒廃した近未来の世界観をよく表している。

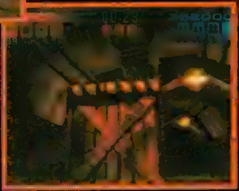
STAGE1-4 INDUSTRY-4

制限時間内にチェックポイントを通過し、最終的にゴールにたどり着ければミッションクリア。敵の攻撃や障害物をうまく回避しないとタイムアップで自機を失う。

↑チェックポイントをクリアするたびに制限時間は短くなっていく。スピードブースターを活用せよ。

障害物を回避！

↓障害物は破壊できるが、画面に現れた瞬間に撃ってもまず間に合わない。何度もチャレンジして場所を覚え、回避するのが無難だ。



STAGE1-3 INDUSTRY-3

マップの随所に設置されたプルトニウム貯蔵器の破壊が、ミッションクリアの必須条件。破壊された貯蔵器は重濃度の放射能を放出し、さらに周囲にあるアラームが爆発を感知することによって、敵のメカが自機に対する攻撃を開始する。

攻 略 手 順

1.貯蔵器を破壊

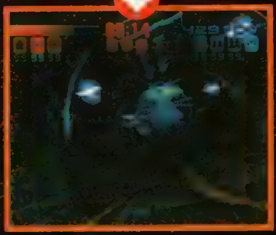
まずはスタート地点の近くにある貯蔵器を破壊する。爆発と同時に放射能を放出するので遠くから破壊すること。

2.防御網を突破

貯蔵庫を破壊するとアラームが鳴り、ヘリが襲ってくる。以後はヘリの攻撃をかわしながら残りの貯蔵庫を破壊する。

3.ボスを倒しゴールへ

出口の直前にはバリアに身を包んだ攻撃ヘリが登場。倒さないと脱出は不可能なので、武器を総動員して撃破するべし。



究極の3D・STG for PS 絶賛発売中!!(¥5,800)

世界の存亡をかけた、最大最後の戦いが始まる

PlayStation

狂気にかられた独裁者の野望を叩きつぶせ！　演出とスピードを重視した、超ド迫力の3D・STGが日本上陸。プレイするキミに、この秋最高のスリルと興奮を約束するぞ！

ファイナリスト FINALIST

©1996 Ocean Software Limited.

電撃 Play Question（プレイクエスチョン）

1996 HOW TO WIN

最新ゲームで頑張った後は、プレイクエスチョン・ザ・ベストで昔のゲームを振り返る。今回は、この2段作戦でなんとな～く得した気分。だろ!?

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

なんとかしてエンディングを見たい! というキミに、「なんとか」するための奥の手を伝授!!

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月27日(発売中)		

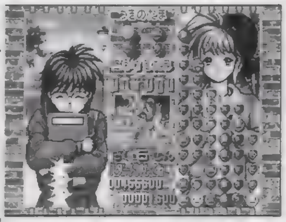
©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

全国で推定1千万ともいわれる「ときメモ」ファンが待っていた、このゲーム。そろそろ全キャラクリアしたか、お気に入りのキャラが弱いためにクリアできなくて泣いているかのどちらかになっているところでしょう。オプションにある"思い出"を作るには、根性モードをクリアしないといけないっていうのが、「ぱずるだま」初心者には、なかなかツライところ。でも、愛のために買ったからには、全キャラでクリアせよ！　そのお手伝いができればと思ってこの記事を書いてます。　（TAC☆）

少しでもラクにクリアするための ちょっとセコイ 攻略ポイント!

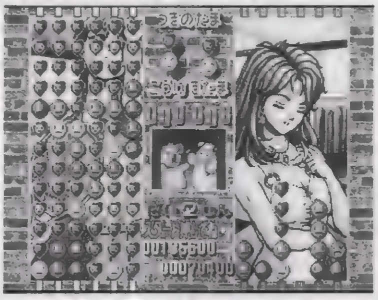
根性モードをクリアすれば、PSオリジナルのエンディングが見られるうえに、オプションでいつでもエンディングを見られるようになる！　でも、これがなかなかタイヘンなのだ。そこで今回は、なかなか愛する彼女のエンディングを見ることができない…という人におくる、少しでもクリアに近づくための攻略特集だ。



◀「ぱずるだま」はできないけど買っちゃった人、多いのでは!?

★COMの"待ち"に注意

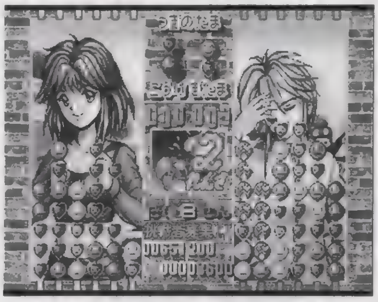
「ぱずるだま」では、相手の攻撃に対応した反撃が基本。でも、「ときメモぱずる」の場合、プレイヤーが対応の準備だけして攻撃をせずにいると、COMの方もなかなか送ってこないで大連鎖を組んでることがよくある。これを避けるためには、反撃の準備をしながらも、ちゃんと連鎖を組んで攻撃すること。COM戦でも、対戦のような戦い方をしないと、簡単には勝てないのだ。



▲反撃だけを狙っていると、自滅してしまったり、大連鎖による一撃でトドメをさされてしまうことも。

★色のならべ方について

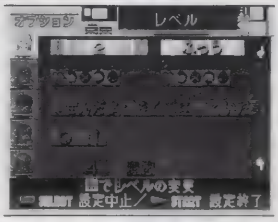
大連鎖を組むにはCOMのように、こだまを混ぜながら縦に同じ色を並べていくのが効率のいいやり方。ところで、COMの積み方を見ていると、驚くほど色がそろっていることが多い。このように効率よく組むためには、隣り合わせにする色の組み合わせに注目。落ちてくるたまの組み合わせがけっこう偏っているので、赤と青、緑と黄色、青と黄色、赤と緑あたりを隣の列に積んでいくと、色を縦に並べるのが容易になるのだ。



▲例えば、黄、青、赤、緑、黄なんて感じに置く列を決めて積んでみると、こんなにキレイに並べることも可能（白黒なので見にくいけど…）。

★オプション設定を活用すべし

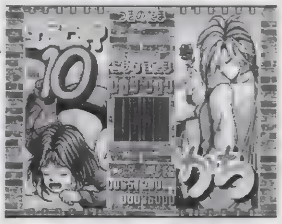
とりあえず、難易度は"やさしい"にしよう。エンディングを見るには、根性モードをクリアさえすればよく、難易度は関係ない。当然、下げておいた方がいいぞ。それと、COM戦では平気であくだまだけ2連発とかがくるので、あくだまも封印してしまったほうが楽になる。



◀"ふつう"だと、ノーコンティニューでの終盤戦は、まともに積めないほどの落下スピード。

★コンティニューも問題なし!

難易度と同じく、コンティニュー回数もエンディングには影響しないので、負けてもコンティニューでがんばりましょう。コンティニューすれば、後半ステージでもたまの落下スピードが下がるという利点もあるぞ。最終戦ではコンティニューはないから、負けそうになったら乱入すること。



◀乱入したほうが負ければ、最終戦の仕切りなおしが可能。勝たないとED(エンディング)は見れないけどね。

★戦う相手を選べ!

COM戦の相手キャラは、下の表の順番で6人が登場。最初に誰が登場するか（これはランダム）で、その後に戦うことになるキャラがわかるのだ。攻撃パターンの複雑な片桐、美樹原、あたりが終盤に来るとつらいので、そんなときは1人目でリセットして、戦いやすいキャラの出る順番を狙おう。

▲同キャラは出ない。美樹原か如月からのパターンがオススメ。

COM戦の登場キャラのローテーション

鏡 ▶ 優美 ▶ 虹野 ▶ 古式 ▶ 清川 ▶ 紐緒 ▶ 片桐 ▶ 美樹原 ▶ 朝日奈 ▶ 如月 ▶（鏡へ戻る）

ポイントQ&A

Q：第6戦あたりからたまの落下がすごいスピードになって、まともに積むどころじゃなくなっちゃうんですけど、どうしたらいいですか？

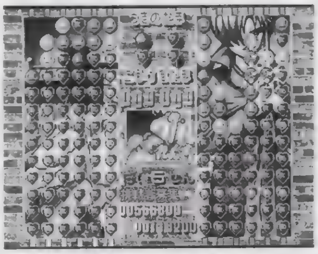
A：とりあえず最終戦以外では、コンティニューすれば落下スピードも下がります。上でも書いたけど、アーケードと違ってサイフを気にせずにコンティニューできるんだから、むしろ積極的にコンティニューするぐらいの気持ちでいこう。でも、最終戦はがんばるしかないけどね。簡単な対策は、高く積まないようにすることぐらいだ。

タイプB(『進め!』パターン)をキャラクター別に攻略!

タイプBの利点とは……?

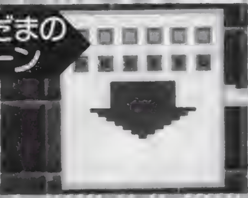
Bタイプの「進め!」の攻撃パターンは、全体的に『ときメモ』パターンよりも反撃しやすいのが特徴。特に、片桐、美樹原といった、かなり複雑な攻撃パターンを持つキャラとの対戦が一気に楽になるのは大きい。もちろん、これらのキャラを使っている場合は弱体化してしまうことになるわけだけどね。そのあたりは、自分の使うキャラによって楽になる方を選んでいけば、さらにクリアは近づくはずだ。

ちなみに、紐緒の攻撃パターンは、一見どちらでも変わらないようだけど、Bタイプでは攻撃だまの端数が両端から降ってくるようになっている。微妙だけど意外に"効く"ので、彼女のファンは覚えておこう。

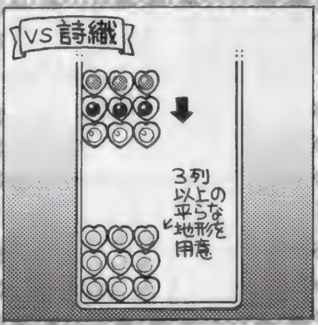

◀どっちのパターンでも弱い虹野ファンの人はツライぞ!?

藤崎詩織(対戦のみ)・・・・『進め!』ではあたぼう

自分の積んだ地形が凸凹だと、送られたこだまの色がバラバラになってしまう。必ず3列以上の平らな場所を用意しておけば、送られてきたこだまの上で横に消すだけで反撃することができる。

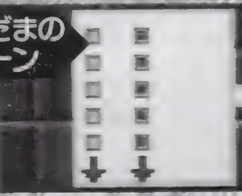


▶COM戦では、このパターンを相手にすることはない。

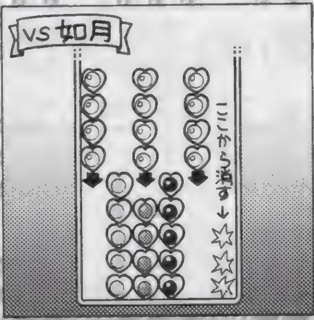


如月未緒・・・・・・・・・・・・『進め!』ではペンタクロー

基本に忠実に、こだまを混ぜながら縦に色をそろえて積んでおく。相手の連鎖具合にもよるが、右端の列でタテに消してやれば大連鎖確定だ。早めに反撃するなら、右から3列目を着火点にしよう。

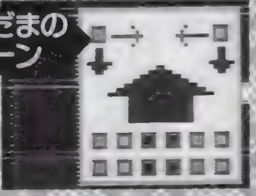


▶COM相手には、こちらのパターンの方が強い



紐緒結奈・・・・・・・・・・『進め!』ではキョーちゃん

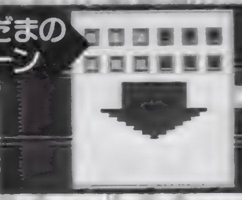
自分の連鎖は、相手を気にせずに組んで大丈夫。攻撃されたら、ひたすら縦に掘って反撃しよう。くいだまを使えると楽。先に解説したように、端の列は埋められる危険性があるので、2列目を狙うのが実戦的。



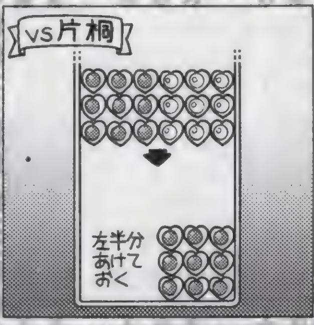
▶この微妙な違いは、COMよりも対戦で有利になる。

片桐彩子・・・・・・・・・・・『進め!』ではまこりん

自分の積み込みは右半分だけを使うようにして、左3列を空けておく。適当なところで攻撃だまの上で横にそろえて消せばOKだ。自分で彼女を使う場合には、タイプBは選択しない方が身のためだろう。

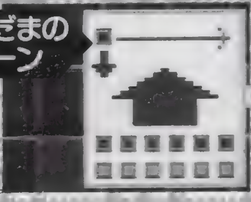


▶タイプAでは最強クラスが、一気にほぼ最弱に。

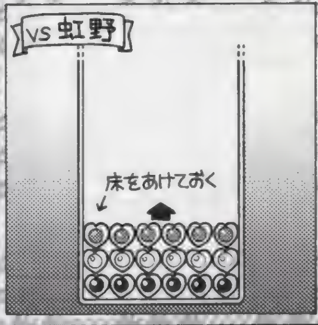


虹野沙希・・・・・・・・・・『進め!』ではシェイ・シェイ

自分で積みすぎないようにして、底を空けておけば、何も考えずに反撃可能。反撃するときは、なるべく広い範囲で横に消すとあとが楽だ。いちばん下の段に、こだまを混ぜて同じ色を敷いておこう。

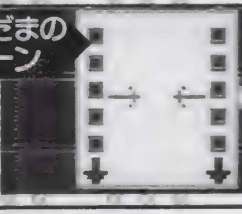


▶これでプレイするくらいなら、タイプAの方がましか。

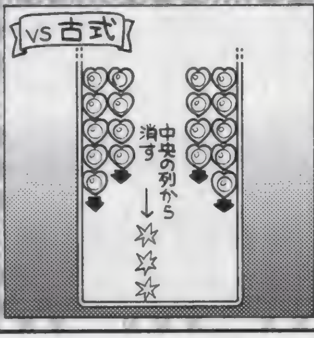


古式ゆかり・・・・・・・・・・『進め!』では沢田まゆ

縦に色をそろえて縦型の連鎖を組んでおく。自分で組む連鎖は、中央の列から点火できるような形に組もう。反撃は中央の列が埋まる前に縦に消さないといけないので、早めにしてしまった方がいい。

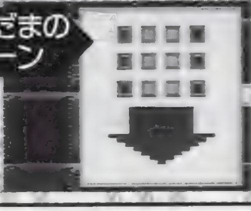


▶大連鎖が組める人なら、こっちでも問題はないが…。

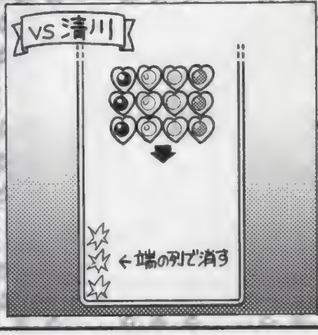


清川望・・・・・・・・・・・『進め!』ではチェリー

あまり自分では積まないでおいて、攻撃だまが送られてきたら端の列で縦に消す。端の列に反撃用の仕掛けを作っておくといいぞ。他の縦型のキャラ対策と同じく、縦に色をそろえて積んでおくのも可。



▶横並びのタイプAの方が、COMには反撃されにくい



イラスト／NDO

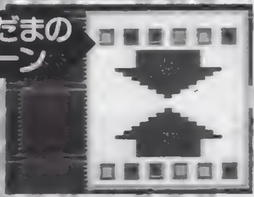
ポイントQ&A

Q：クリアしやすいオススメのキャラは誰ですか？
A：そんなことを考える前に、あなたの愛するキャラでがんばりましょう。どっちにしろ、全キャラでクリアしたくなるわけだしね。でしょ？　それはそうとしてやはりヒロインの貫禄か、詩織はクリアしやすさトップ。あとは、片桐、鏡なんかがけっこう楽です。

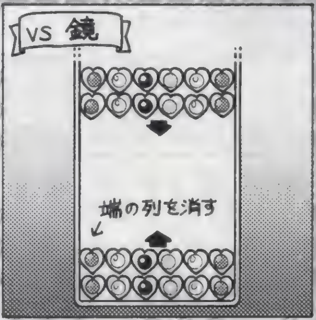
鏡 魅羅 ・・・・・・・・・・・・・『進め!』では大月先生

送られてくるこだまにあわせて、同じ色を縦に積んでいく。おおだまを下の方に置いたり、意識して大きな段差を作るようにしておくと反撃しやすくなるぞ。もちろん、下向きに置いたくいだまも有効。

攻撃だまのパターン



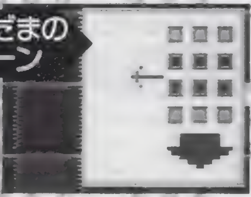
▶どちらのタイプの場合も、こまめな攻撃が効果的。



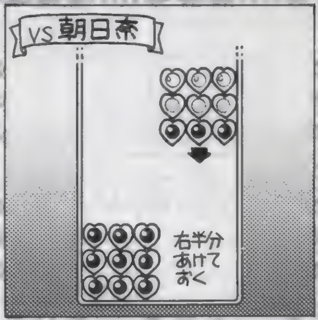
朝日奈夕子 ・・・・・・・・・・『進め!』ではももちゃん

右3列はなにも置かないようにして空けておく。送られたこだまが、右半分の上まで積み上がったら、その上で横に消してやるだけ。左半分で連鎖を組むときには、送られたこだまを崩さないように注意しよう。

攻撃だまのパターン



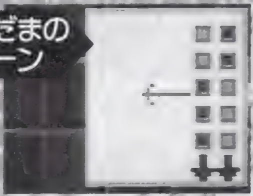
▶弱さはあまり変わらないが、CBMにはBがやや有利。



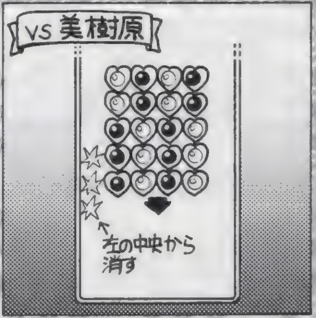
美樹原愛 ・・・・・・・・・・・・『進め!』では牧

自分の連鎖は、フィールドの左側にまとめて、あまり大きく積まないようにして、こまめに送っていこう。反撃のためには、左の方の列の中央ぐらいの高さで縦に消すこと。下から崩すと連鎖しにくくなるぞ。

攻撃だまのパターン



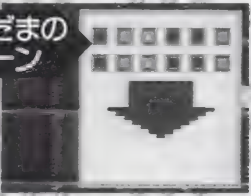
▶対戦ではこっちにしておいた方が、友だちをなくさない。



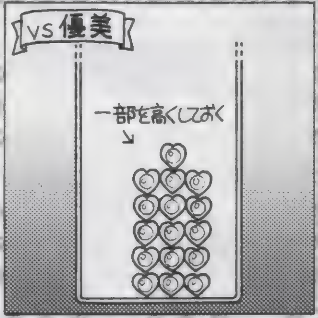
早乙女優美 ・・・・・・・・・・『進め!』ではリョウ

やはり、こだまをはさみながら同じ色を縦に並べて、縦型の連鎖を組んでおく。高い部分と低い部分の差を大きくしておくと、仕掛けを埋められにくいぞ。反撃は地道に穴を掘っていくこと。

攻撃だまのパターン



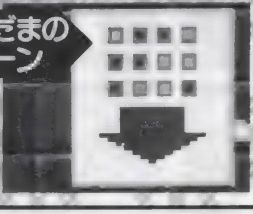
▶基本的には変わらないが、Bの方が反撃されにくい。



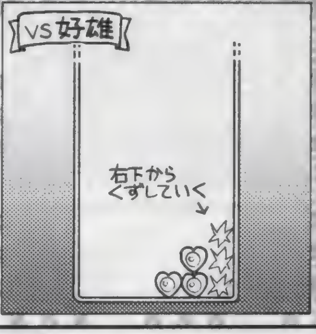
早乙女好雄 ・・・・・・・・・・『進め!』では市場

右の図のように仕掛けを組んで、残りのたまは左2列で処理して待てば、右下から反撃の連鎖を起こすチャンスもある。しかし、それだけではまず勝てないので、やはり真面目に連鎖を組んでねばるしかない。

攻撃だまのパターン



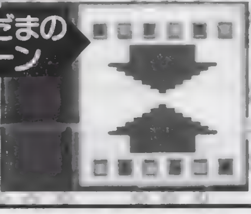
▶反撃の難しさは同じくらい。好みで選択しよう。



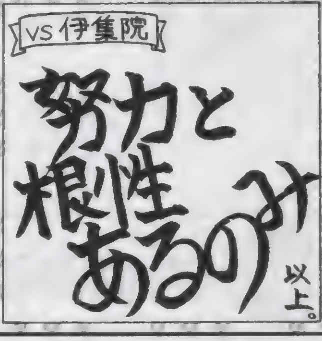
伊集院レイ ・・・・・・・・・『進め!』では奥方様

勝つためには、4～5連鎖程度の先制攻撃が絶対条件。あとは、送られてきたこだまの上に、できるだけ同じ色を並べて連鎖のチャンスを待ちながら、消せるところから消していくしかない。

攻撃だまのパターン



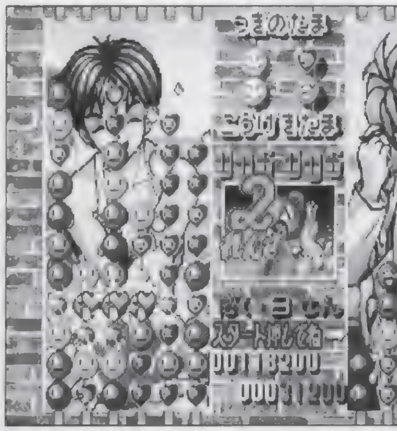
▶タイプAに較べれば、ちょっとはまし、という程度。



おまけコラム 落ちモノはイメージが大切

こうやって攻略をやってきましたが、アクションパズルをクリアするには、最終的にはカンとかセンスという、言葉にしにくいものが頼りだったりする。そんなコツを身につけるには、どうすればいいか……。

まず、連鎖を組むときには、その場で降ってくるたまをどこに置くか考えるんじゃなく、先の形を想像しつつ、この場所にどんな色が欲しいかのイメージを頭の中において、来たものをそこにはめ込んでいく感じで置けるようになろう。もちろん、ピッタリはまるものばかりじゃないから、都合の悪いものが来たときに、予定を変更したり、素早く処理するという判断も必要だ。伊集院などと戦うときでも「このあたりに同じ色を置いておけば、こっちから消えたときに連鎖する」といった形を想像できれば、ねばっているうちに連鎖につながる可能性も出てくる。プレイしていないときにも頭の中で、いろんな連鎖の形をイメージしておくと、ゲーム中の一瞬でもその形の中から必要なパターンに結び付けられるようになるぞ。これまで落ちモノをやっていなかった人も、これを機にイロイロ挑戦だ!



ポイントQ&A

Q：どうしてもクリアできないキャラがいるんですけど…。

A：最終手段として、詩織などのクリアしやすいキャラで進んで、途中でコンティニューしてキャラを変えるという手を使えば、そこまでは楽になる。それでもやっぱり、伊集院戦と最終戦だけはエンディングを見たいキャラで勝たないといけないし、そこまでの会話デモも見られないから、それほどオススメはできないんだけどね。

ぷくんパ 女子高生の放課後…

女の子キャラがたくさん登場する落ちものパズル。連鎖も作りやすいので、爽快さもなかなかなのだ

ジャンル	PZG	価格	¥4,980
メーカー	アテナ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月27日（発売中）		

©Athena

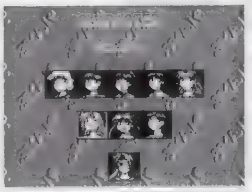
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このパズルゲームをプレイすると、誰もが「某有名落ちものパズルにクリソツじゃないか」とつぶやく。確かに基本システムは似ているけれど、小玉を破裂させると、2つの大玉を出すって部分は完全なオリジナル。このシステムが結構クセモノで、意外な方向に大玉を吐き出す場合もしばしば。それだけに、大連鎖の成功・失敗を巡る意外性があり、思わぬ大失敗に天を仰いだり、予想外の大成功にバンザイしたりと、盛り上がること間違いなしなのだ。これは結構、楽しめるぞ。（城イドム）

好きなあの子を最強の座に導いてあげよう！

せっかく気にいった女の子を使っているのに、ぜんぜん勝てなくてお嘆きのキミ！　今回は、対ＣＯＭで勝利するための完全攻略をお届けするぞ。ちなみに、ＶＳモードの対ＣＯＭ戦をプレイするなら、ノーマル以上で挑戦してみよう。このモードの全８キャラをノーコンティニューで倒すと、隠しキャラ中村冴耶さんが登場するのだ。彼女は今までのキャラとは比べ物にならないほどの激しい連鎖を組んでくるので、勝ちたい人はこのページの攻略をしっかりチェックしよう。もちろん、これらの攻略は、対人プレイでもほとんどそのままで通用するからね。

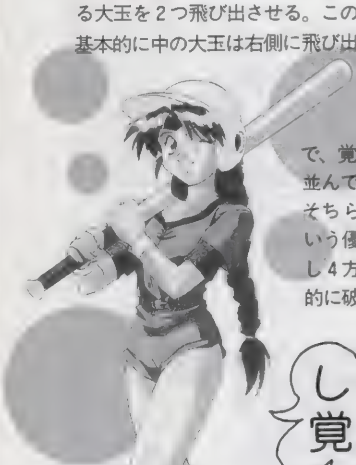
◀隠しキャラ中村冴耶さんは生徒会の会長。ちょっとタカビーな優等生なのだ。

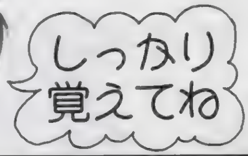


◀中村さんを倒すと、彼女も使用キャラに加わる。性能は他キャラと同じだぞ。

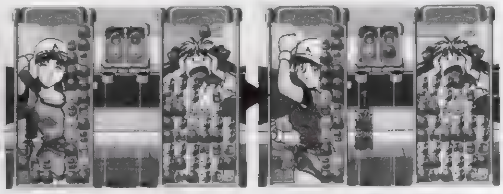
基礎編 破裂時の小玉の性質

隣接する大玉が消えると、小玉は中にしまいこんでいる大玉を２つ飛び出させる。このとき、小玉を横に並べていると、基本的に中の大玉は右側に飛び出す。また、右側が壁や大玉に阻まれていたら左へ、そちらも抜けられないなら上へ、またまた駄目なら下へと飛び出してくるので、覚えておこう。同じく、小玉が縦に並んでいると、基本的に中の大玉は上へ、そちらへ出られないなら、下、左、右、という優先順位で飛び出すぞ。さらに、もし４方全部をふさがれた場合には、例外的に破裂はしないからね。これらのおおまかなシステムはデモ画面でも教えてくれるので、一度見ておくといいだろう。



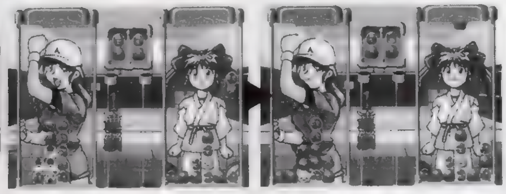


要チェックパターン①



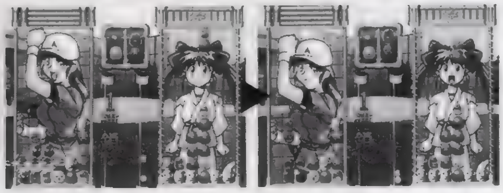
◀横並びの小玉は、基本的に右に飛び出す。どんな方向に飛び出す場合も、飛び出るのは右側の小玉になるので覚えておくといい。左側の玉を上下の大玉と連鎖させるようにしておけば、大連鎖する可能性も高くなるぞ。

要チェックパターン②



◀縦並びの小玉は基本的に上に飛び出すけれど、実戦では横に出てしまうケースも多い。縦並びのときに飛び出るのは、必ず上の小玉だということを、覚えておこう。下側の小玉を、下にある大玉と連鎖させるようにするのが基本だ。

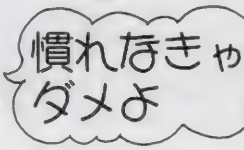
要チェックパターン③

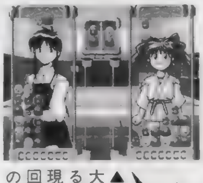


◀小玉は、隣接する大玉が消えると破裂する。このとき、大玉ではなく隣接するオジャマブロックが消えたとしても、ちゃんと小玉は破裂するのだ。結構見落としがちなテクニックだけれど、知らないと損するぞ。

基礎編 クセのある"玉"の動き

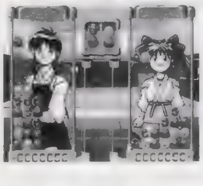
大玉小玉とも、横移動時の反応は極めて鈍いので、不必要な横移動はしない方が効率的だ。必要な場合も、✚キーを連打するよりも、入力し続ける方が早く移動を行える。また、１組の玉の操作を終えたときや、✚キーの左右を入力したあとは、一度✚キーをニュートラルにしてからでないと✚キー下の操作は受けてくれない。必ず✚キーを一瞬フリーにするクセをつけておこう。なお、このゲームでは、右から３つめのレーンにある、大玉の落下口の下に玉を積んでしまうと、即刻負けになってしまう。これは要注意だ。

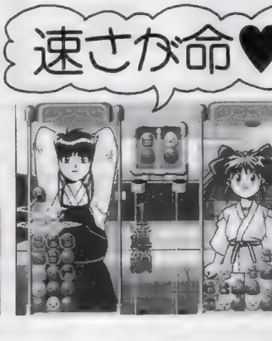




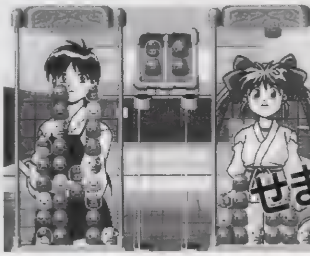
▼横移動には、どうしても時間がかかってしまう。横に大きく動きたいなら、✚キーは入れ続けるのがベスト。

◀登場寸前の段階でも、大玉も小玉も回転させることはできる。玉が現れる時点で、必要な回転を終わらせておくのが理想的。

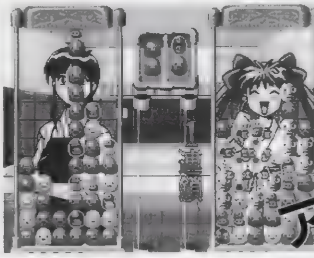




◀✚キー下の入力中は、玉の回転を受け付けてくれない。



◀せまい場所でも、上下入れ替えに限り回転操作を行うことができる。



◀落下口の下に置いたら、即ミスになってしまう。慣れないうちは、この失敗が多いかも。

ポイント Q&A

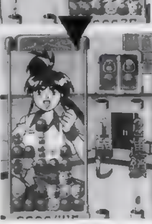
Q：この手のパズルでは、使用するキャラによって攻撃方法などが違うのがお約束ですが。『ぷくんパ』ではどうなっているのか教えてください。

A：攻撃方法は全キャラ共通なので、どの女の子を選んでも能力に違いはない。ただし、ＣＯＭの思考ルーチンには微妙に違いがあり、強いて言えば水泳部の由真ちゃんが一番連鎖返しがうまくて手強い。由真ちゃんを選択すると、８人目に彼女が登場するので（勝ち抜くほどレベルは上がるから）実際にはクリアが一番難しくなる。

応用編 送れる個数はこう決まる

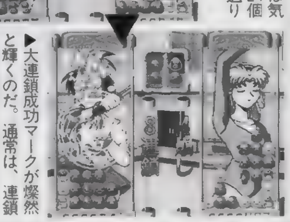
大玉を消すことで送れる〝ジャマ玉〟の数は、連鎖回数をa、消した個数をbとして、「$a+\sqrt{a\times b}$」か「$a+(a\times b)\div 10$」で求められる数値の、多い方に準じている（それぞれ小数点以下の端数は切り捨てる）。これじゃ難しすぎてわからないよ～という人もご安心あれ。送りこめる〝ジャマ玉〟の大雑把な数は、およそ「消した総数マイナス1」くらいの数になるのだ。戦況を把握するだけならこの式で十分に足りる。ちなみに、一方が送り込み準備中に、もう一方も負けじと送り込んできた場合、両者の送り込み数は互いに打ち消しあうことになるからね。

◀互いが同時に送り込んだ場合、片方に〝○崩し〟と表示されて、互いの送り数が打ち消しあうことに。



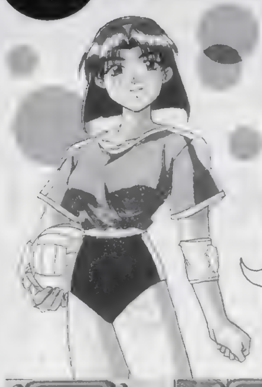
▶この場合、送り込み数の多かった方が、相手を上回っただけの個数ぶんだけ送り込めるって訳だ。

◀大連鎖を成功させれば気分も爽快。ちなみに、24個以上の〝じゃま玉〟の送り込みに成功すると…。

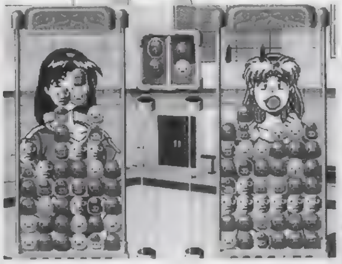


▶大連鎖成功マークが燦然と輝くのだ。通常は、連鎖を8連続以上キメた場合に発生する。

応用編 降らせる場所の法則とは



少数の〝じゃま玉〟が送られた場合、その〝じゃま玉〟は相手が玉をあまり積んでいない場所に落ちる確率が高い。そのために全体を埋められてしまった場合、新たに玉を積み上げるのは高い場所を選んだ方が利口なのだ。また、大量に送った場合は、1つのレーンに偏らず、各レーンに均等に降るようになっている。左で紹介しているような24個以上の大連鎖が行われた場合、1つのレーンには4個以上が降りそそぐことになるぞ。

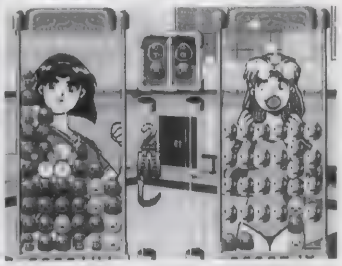


例1

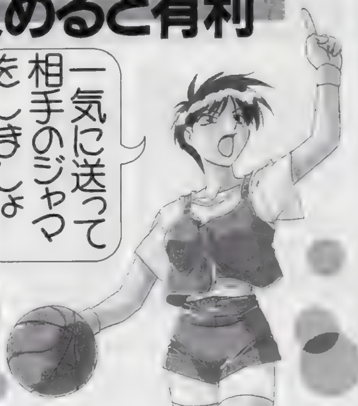
▲〝ジャマ玉〟に覆われてしまった場合、新たな積みなおしは高い場所で行うこと。低い場所に積み始めても、写真のように、埋められてしまうのがオチなのだ

例2

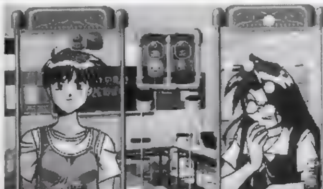
▼大量に送った（送られた）場合、〝ジャマ玉〟は1つのレーンに固まらずに、まんべんなく降る。全体にダメージを受けるので、送られた方はパニック!?



実戦編 先手で攻めると有利



このゲームでは、手の込んだ大連鎖の下準備をするよりも、ガンガン送りこんで相手の攻撃の手を封じてしまう方が有利だったりする。特に、ノーマルモードのラストやハードモードでは、「スタート直後から2連鎖くらいを送り込んで、その後は消せるところから消していく」「2組の玉は縦並びが基本」「縦方向に同じ色を並べるといい結果が出やすい」という3点を押さえて戦わないと、勝つことはできないだろう。



送るなら5～6コがベスト

▲最初の攻撃では、5～6コを送り込むといい。準備時間も短くてすむし、6レーンの全体に降らせられるので威力も十分。最初は、これをお見舞いしよう。

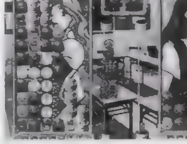
相手にプレッシャーをかけろ

▼相手の攻撃を封じていけば、案外簡単に勝てたりする。送られる前に送り込む、これが勝利への一番の近道だ。

実戦編 反撃も狙ってみよう

左でアドバイスしているのは、自分が対戦相手と互角のスピードでプレイできる場合に限られている。残念ながらそうでない場合は、反撃策で対抗する手段もある。まず、連鎖を計算しながら玉をレーンのはしに積み上げよう。こうすると、大連鎖をぶち込まれても、〝ジャマ玉〟で全体を埋め尽くされる最悪の事態は回避できる。あとは、チャンスを見て積み上げた玉の連鎖を作動させれば、一発大逆転を狙えるって訳だ。この作戦は、隠しキャラの中村嬢との決戦でも重宝するので覚えておこう。

◀あらかじめ左よりのレーンに固めて積んでおく。



▶大量の〝ジャマ玉〟を送り込まれた後でも…。

▲レーンごとの段差のおかげで、連鎖の開始ポイントが埋まってしまうこともない。それを手始めにバンバンと連鎖を成功させれば、相手に多大なダメージを与えることができる。〝ジャマ玉〟も消した個数に数えられるので、まさに一石二鳥なのだ。

ポイントQ&A

Q：VSモード（対COM）をクリアしましたが、イージーモードだとエンディングがないようです。ほかのモードではどうなんですか？

A：ノーマル以上をクリアすれば、使用した女の子が優勝に喜ぶ、全9キャラ別のエンディングを迎えることができる。ちなみに、中村牙耶嬢を倒した場合は、普通のエンディングに若干のプラスαが加えられる。ノーマルとハード、コンティニュー使用と未使用では、それぞれ特にエンディングに違いはないぞ（残念）。

水滸伝
～天命の誓い～

108人の義賊が腐りきった朝廷を倒すために戦うSLG。
今回は初心者のために、序盤で必要なポイントを攻略！

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック） 7P対戦可
発売日	10月4日（発売中）		

©KOEI CO.,LTD

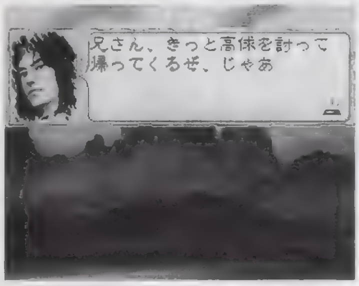
PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

昔、パソコンで発売されていたゲームのリメイク。システムはそのままだが、ビジュアルなどがかなりパワーアップしている。個人的には好きだったゲームだけに、このPS版「水滸伝」の発売はうれしいです（価格も安いしね）。もとになっているお話を知らなくても（私も最初プレイしたときは知らなかった）楽しめますが、やはり知っていた方が何倍も楽しめます。いろんな出版社から小説やらマンガが発売されているので、ぜひ読んでみることをオススメします。（うきき）

世のため人のため高俅を倒せ！

「三国志」、「西遊記」、「金瓶梅」と並び、中国4大奇書といわれているのが、このゲームのもとになった「水滸伝」。各地に散らばる、天罡、地煞 108星の豪傑たちが天命に導かれ梁山泊に集まり、国を乱す高俅と戦うというお話。小説をもとにしているので、登場するキャラも豪快なヤツから妖術を使うヤツまでさまざまだ。

ゲームのシステムは基本的に「三國志」と同じ。だが、細かいところはまったく違うといってもいい。ゲームの目的は全国統一ではなく、悪の根元、高俅を倒すこと。しかも年数制限がある（ある一定の年になるとゲームオーバー）。基本的には仲間を増やし、戦争などで国を広げながら人気度というパラメータを上げていく。その人気度が250以上になると、皇帝から勅令が下され、初めて高俅と戦うことができるようになる（勅令がないと高俅のいる国に攻め込めない）。



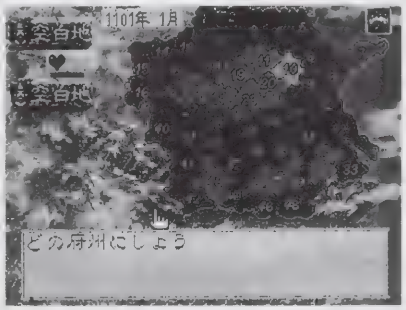
▲PS版には各好漢ごとにエンディングが用意されている。目指せ、打倒高俅！

今回は序盤に必要なポイント〝ねぐら〟選びと〝仲間〟の集め方をまとめてみたので、何をしたらいいかわからない人は参考にしてほしい。

基本的に、ゲームを始め、拠点となる国を決めたら、まず仲間を増やす。もしくは、国造りで共鳴度や開発度を上げていくようにするのだ。

ポイント1 〝ねぐら〟選びは慎重に

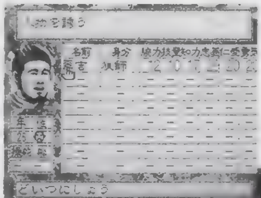
選ぶシナリオによって違いはあるが、選択できる好漢（キャラ）は最初、ほとんどが高俅に追われる〝逃亡者〟という身分。つまり自分の国を持っていない状態なのだ（「三國志」でいう放浪状態）。まずは自分の拠点となる国〝ねぐら〟を作ることから始める。とはいっても、空白地（誰も支配していない国）で〝ねぐら〟というコマンドを選べばいいだけだ。さて、ここでの問題はその〝空白地〟の選び方。最初の〝ねぐら〟として理想なものはまず、高俅の支配国と接触していないこと。そうしないと毎月賄賂を要求され、払えないと攻め込まれる（序盤ではまず勝てない）ぞ。もうひとつは国に、武器屋か造船所があること。いざ戦争というとき、〝武装〟の装備が低かったり、船がないとまともに戦えないぞ。このことからオススメなのは、2、5、13、16、40国（ただしシナリオ1のMAPのみ）だ。選んだ好漢によってスタートする国が違うので、まずは自分に一番近い〝空白地〟を目指して〝ねぐら〟にするのがいいだろう。



◀高俅の支配国に接しないような国を〝ねぐら〟に選ぼう。

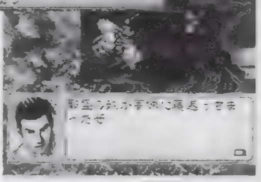
ポイント2 共に戦う〝仲間〟を集めよう

いくら好漢たちが強いといっても、1人では高俅に勝つことはまずムリ。というわけで、仲間を集めよう。最初は人気度が低いので、誰でも仲間にできるというわけではない。パラメータの高い好漢はまず仲間にならない。最初は能力を気にせず（顔が気に入らなくても）、どんどん仲間にしよう。



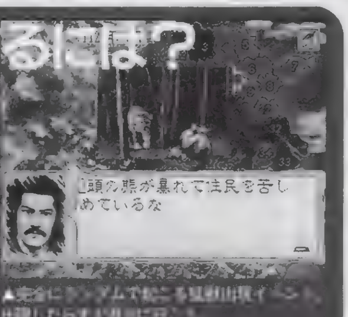
◀弱い好漢は人気度の低いときでも仲間になる。序盤はどんなヤツでも仲間にしよう。

仲間にしたときは忠誠度が低い。2～3カ月放っておくと、確実に去ってしまうので、すかさず70を目安に忠誠度を上げてやろう。金を施す場合は50ぐらいずつ数カ月に分けよう。また自分が逃亡中でも仲間にすることができるが、〝ねぐら〟を作るまでに逃げられてしまうので注意。


▶仲間にしたらすぐ施しをしよう。仲間にしたからと、安心していると……。

人気を獲得するには？

能力の高い好漢でも人気度を上げれば仲[illegible]



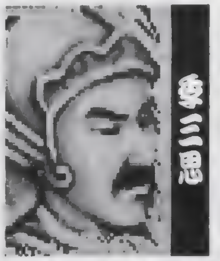
▲[illegible]

序盤で仲間にしやすいオススメ好漢

もともとは薪売り。棒術が得意で、人助けをしたことが縁で梁山泊へ。ゲームでは仲間にしやすいワリに、腕力と技量が高い。最初は33国にいる。

もとは水銀の商人だったが、商いの途中船が転覆し国に帰れなくなる。そこを宋江に誘われ梁山泊へ。能力は並みだが、船を扱える。最初は40国にいる。

薬売りだったが、郭盛と同じように事故で帰れなくなる。郭盛との腕くらべをしているところに宋江と合う。郭盛よりやや能力が高い。最初は10国にいる。


108星の好漢でなく、原作では梁山泊の敵として登場。でもあっさり戦死（トホホ）。ゲームでは呂方、郭盛ほどではないが使える。数年経たないと現れない。

夫と共に酒屋をやっていたが、旅人に薬を飲ませては殺すというとんでもない女。その後、改心して梁山泊へ。女性の中では腕力が高い。最初は24国にいる。

あの「金瓶梅」で有名な超悪女。ゲームでは、能力は低いは、船は扱えないはでサッパリだが、カワイイので許す。アテにしないように。最初は23国にいる。

ポイント Q&A

Q：仲間を増やして戦争に行くのですがなかなか高球軍に勝てません。どうしたら戦争で勝てるようになるのですか？　何かいい方法があれば教えてください。

A：まずは情報で敵の戦力を知ることが大事。あとは自軍の訓練度と武装度を十分に上げておく（できれば100近くが望ましい）。戦力が同じならこれで勝てるハズ。戦場で気をつけることは川。船を持っていないと渡ることができないので、できるだけ全員に船を与えておこう。あと、一騎打ちは体力を減らすだけなのでやめた方がいいぞ。

©1995 KONAMI All Rights Reserved.

プレイクエスチョン ザ ベスト

ときめきメモリアル ～forever with you～

少し前を、深～く徹底的に大攻略していく！　それが、プレイクエスチョン ザ ベストだ！

ジャンル	SLG	価格	¥6,800（限定版¥9,800）
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック） マウス対応
発売日	'95年10月13日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

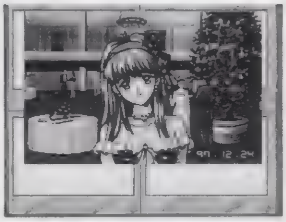
「ビックリＰＳ新記録」でアルバム枚数を競うにあたり、一部の読者から「歪んだ遊び方だ」とか「このコーナーにはふさわしくない」などの意見を戴いた。しかし、何をもってゲームに楽しさを見い出すかは人それぞれ。「自分にとっての正解が他人にとっても正解」という考え方こそ無理がある。アルバム枚数を競う、そんなプレイに満足感を抱けるなら、それを誰が非難できるだろう。自分の楽しみ方でゲームを親しみ、同時に他人の異なる楽しみ方も認める。それがゲーム好きの本当のあり方だと思う。（城イドム）

究極の愛に挑戦！　めざせアルバム枚数200枚！

なぜ『ときめき』なのか？

これでもかってくらいに『ときめき』をやり込んだ人も多いと思うけれど、ここにきてさらに深いプレイを目指す人が急増している。なぜなら、本誌「ビックリＰＳ新記録」の記事をキッカケに、アルバムモード収録枚数を競うプレイが「ときめき」ファンの間で静かなブームになっているのだ。アルバムアタックにチャレンジしてみると、「どうしたら200枚も集まるの？」とか「ちゃんと見たハズなのに、収録されてない写真がある…なぜ？」などの疑問にブチ当たることだろう。そこで今回は特別に、そんな疑問にお答えする、アルバムアタック徹底攻略をお届けしちゃうぞ。

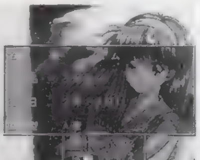
なお、ここではイベント発生の必要条件など基本的なことは、スペースの都合で割愛させてもらった。それも知りたいって人は電撃ＰＳのバックナンバー（3月号付録など）を参考にしてね。



◀どうせなら、とびきりボリュームのあるアルバムを作ってみたいよね。さぁ、挑戦だ！

1●最初の設定はどうする？

詩織を狙う場合の詩織の誕生日は…①3年間を通してデート誘いイベントの邪魔にならない、②3年目までに3回来る、③清川を出したくないなら水泳部所属を狙うなどの3点がポイント。それらの条件を満たした例は、1月10日などが挙げられる。また自分の誕生日は…①デート誘いイベントの邪魔にならない、②3年目までに3回来て、1年目のプレゼントをもらえる…これらから2月13日などがオススメ。



▲これは1つの例に過ぎない。考え方によって、ベストな誕生日は何通りも作成が可能だ。

▼血液型は、詩織との相性が最高か最悪以外ならなんでもいい。A型とAB型などが代表例だ。

2●アルバムの性能を知る

アルバムには、右下で紹介しているようなイベントが〝最高で255枚〟収録される。がんばって256枚目の写真を入手したとしても、前に撮った写真が1枚消えてしまうだけなので覚えておこう。また、右上で紹介している〝注意すべきイベント〟に出会った場合、これらのシーンはアルバムへ強制的に収録されてしまう。しかも、これらは収録されている（アルバムの一部を占領してしまう）クセに、結ばれた女の子以外の写真は、表に現れることがないのだ。200枚以上を目指す人は要チェック！

▶「朝日奈タックル」ほか、知らないうちにアルバムに加算されているイベントはたくさんある。注意しよう。

注意すべきイベント

- 早乙女優美の入学
- 朝日奈のタックル
- 館林のタックル
- その他の女の子の登場
- 体育祭
- クリスマスパーティー
- バレンタインデー
- ホワイトデー

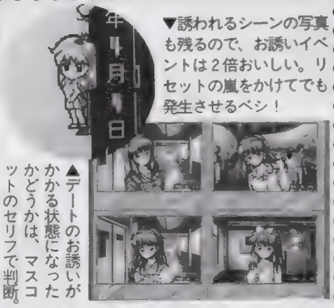
▲アルバムを充実させるなら、これらのイベントに要注意。

アルバムに収録されるイベント

- 女の子が最初に登場するとき（詩織と伊集院は除く）
- デートのとき
- キャラクター特有のイベント
- クラブイベント（練習試合・合宿・インターハイ）
- 学校の定期イベント（体育祭・修学旅行・文化祭）
- クリスマスパーティー
- 初詣
- バレンタインデー
- ホワイトデー
- デートに誘われたとき
- おまけ（同じ日に2枚写真が残ることがある）

3●誘われると有利

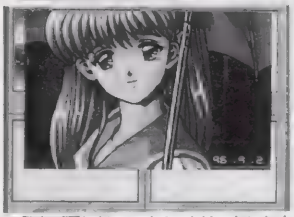
本気で枚数を稼ぎたいなら、お誘いイベントを狙いまくるのだ。デートのお誘いがかかる状態になったかどうかは、マスコットをクリックしたときのセリフの変化でわかる。ただし…①先にデートの約束がある、②その週にその女の子と下校している、③クラブに所属しているときの第3日曜日…などの場合、お誘いはかからないので注意。



▼誘われるシーンの写真も残るので、お誘いイベントは2倍おいしい。リセットの嵐をかけてでも発生させるべシ！

▲デートのお誘いがかかる状態になったかどうかは、マスコットのセリフで判断。

4●イベントはすべてチェックしよう



▲発生が運しだいのイベントは、とにかく根気あるのみ。発生するまでねばろう！

キャラ特有のイベントは、発生がランダムなものも含めて徹底的に押さえておこう。ただし、クリスマスパーティーは登場する女の子を増やしてしまうので、3年目以外は出なくていいぞ（詩織狙いなら2年目から参加）。クラブは、毎年7月の試験後に入部し、8月合宿中の食中毒イベントを見てから退部するのが基本だ（優美狙いなら、詩織をバスケ部以外に所属させよう）。

5●具体的な攻め方はコレだ！

目標　詩織に告白されるには、体調とストレスを除く全パラメータを130前後にする必要がある。最終的な達成は3年目にかけるとして、1～2年目はこんな感じでいこう。

文系 芸術　この2つは50～55以上で女の子が登場するため、長期休暇を使って上げるようにしよう。3年目に入るまでには、平均で80くらいにはしておけるハズ。

理系　理系に関する女の子登場条件は、65と比較的高めなので、50くらいになったら平日を使って60にもどす、という上げ方で十分。特に苦労させられることもないだろう。

雑学 容姿　雑学は朝日奈さんが出ないように90前をキープ。容姿も90前後にしておいて、クリスマス直前に70を切るようにする（パーティーに出ないようにするため）。

根性 運動　根性は0のままでOK（これだと雑学などを選択しても、ぜんぜんなんともない）。運動コマンドは1～2年目はあまり使わず、3年目で一気に上げるのがコツ。

体調　休養コマンドは、これまでの制約上、もう実行できるコマンドがないときに使う。バイオリズムが悪くても、容姿・雑学以外は悪影響がないのもGOOD。

女の子登場についてのアドバイス

これまでにも触れてきたけれど、よけいな女の子は絶対に出現させないこと！　例えば、詩織を狙う場合は、優美以外は登場しないようにするのがベストってことだ。また詩織・優美以外を狙うなら、ターゲットの女の子の登場を優先させて、できるだけ早い時期にお誘いをかけてもらえるようにがんばろう。ちなみに、美樹原を狙うなら、1年目のクリスマスパーティーで門前払いされたときに登場させるのが最高だぞ。さぁ、あとはキミの愛と根性!?

ポイントQ&A

Q：ワタクシ、すべての愛を「ときめき」に捧げましたが、100枚くらいがやっとです。何かウラワザを使って、枚数を増やす方法があるんじゃないの？

A：〝仲良しスタート〟や〝573スタート〟〝999スタート〟を使うと、女の子がワンサカ登場して、かえって難度が上がってしまう。〝000スタート〟では女の子の登場や、ときめかせるのが遅くなってしまう。結果的には、普通にプレイするのが一番いいってことなのだ（ウラワザのやり方は、ウラワザデータベースなどを見てね）。

©1995 Sony Computer Entertainment inc.

プレイクエスチョン ザ ベスト

アーク ザ ラッド

『アーク ザ ラッドⅡ』では前作のクリアデータを継承できることが判明！　このシステムは使わにゃ損々だぞ。

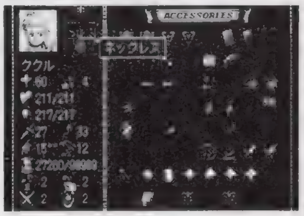
ジャンル	RPG	価格	¥5,800（ザ・ベスト¥2,800）
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	'95年6月30日（発売中）		

PS, I ♥ YOU! WRITER'S COLUMN

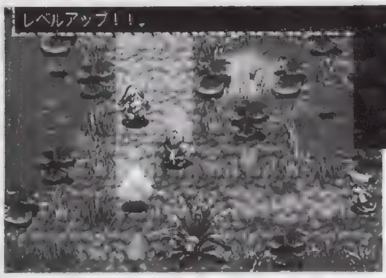
みんな、『アーク』のクリアデータは大事に取ってあるかな？　ちゃんと残してあるキミはラッキーだ。そのデータは「アークⅡ」へのコンバートで能力継承が可能だぞ。残念ながら消してしまったキミは、仕方がないので最初から遊び直してもう1度クリアデータを作ろう。『アーク』をクリアしてからかなり時間がたっているだろうから、ストーリーを振り返ることにもなっていいと思うのだ。『アークⅡ』は、前作のデータをコンバートしてプレイした方がいろんな意味で断然お得だ。　（がんのじ）

より強力なキャラを作るための、必勝のレベルアップ法を伝授！

能力継承によって「アークⅡ」に受け継がれたキャラクターは、ゲームをクリアしたときと同じレベルとステータスでゲームに登場する。そうなると当然、継承するクリアデータのキャラはステータスが充実しているほどいいわけだ。そこで、改めて継承用のデータを作成する人にオススメなのが、「ネックレス」などの特殊なアクセサリーを活用してHPの高いキャラクターを作る方法。簡単な手順で、普通にレベルを上げるよりも確実に強いキャラを作れるのでやってみる価値アリだ。



▲できるだけ低いレベルで「ネックレス」を入手し、仲間がレベルアップするときには常に装備させてHPの増加率を伸ばそう。

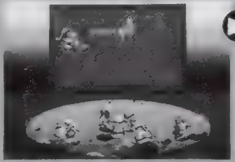


◀▲◀装備しておくだけで、経験値が2倍もらえる「絹のおび」（写真上）と、レベルアップ時にHPがより多く増える「ネックレス」（写真右上）を組み合わせれば集中的にキャラをパワーアップすることができるぞ。

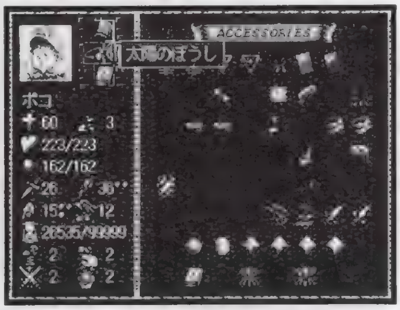
継承データを作るには？

「封印の滝」でラスボスとの戦闘に勝利すると、エンディングに入る直前にセーブするかどうかを聞かれる。ここで「はい」を選択すれば、そのデータはクリアデータとしてセーブされ、「アークⅡ」に継承できるようになるのだ。

▼ついに聖櫃が封印されているという「封印の滝」へ向かうアークたち。ここではラスボスとの決戦が待っている。行く前にセーブを忘れないように。



▲エンディングに入る前にデータのセーブ画面が挿入される。ここでセーブしておけば、続編である『アークⅡ』へのコンバートが可能になるという仕組みだ。



HPがこんなに高い

◀普通にレベルを上げたキャラクターよりも、あきらかにHPの最大値が高い。これはゲーム展開上直接有利につながる要素なので、やった人は確実に『アークⅡ』での戦いが楽になる。

遺跡ダンジョン攻略ポイント

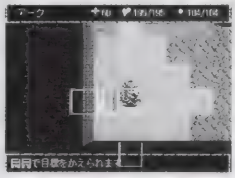
●アイテムを豊富に用意していこう

ここでは「ネックレス」を入手できる「遺跡ダンジョン」の攻略法を紹介しよう。地下50階に及ぶ（ネックレスを取るだけなら最下層まで行く必要はないが）ダンジョンは過酷な超ロングコース。回復アイテムなどを多く持つなどして万全の体制で。

▲どんなに節約してもHPとMPは必ず底をつく。しつこいようだが、回復アイテムは豊富に用意。

●一度に仲間全員を回復

下の階に下りるか、あるいは上の階に上がった最初のターンは、すべてのメンバーが階段の位置に重なっている。この状態で回復の魔法を使うと、メンバー全員を1度に回復できるのだ！　この技はステータスアップの魔法などにも応用がきくぞ。



▲MPの節約にもつながる便利な技。セコく感じるかもしれないが、このマメさが成功への礎となる。

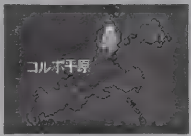
●ダメなようなら無理せず退却

ひとたび遺跡ダンジョンに足を踏み入れると、内部でのデータのセーブはできなくなる。ダンジョン内で全滅すると最初からやり直しで、すべての苦労が水泡に帰す。「この先へ進むのは無理」と判断した場合は勇気ある撤退も選択肢の1つだぞ。

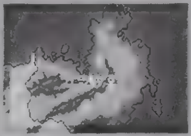
▲下の階に行くほど戻りは苦しくなる。無理だと思ったら地上に戻り体勢を立て直すのが賢明だ。

経験値稼ぎに便利なフリーバトルエリアを紹介だ

最後に、ゲームに登場するフリーバトルエリアをすべて紹介しよう。ここにいるモンスターは何度でも復活するので、キャラクターの経験値稼ぎに重宝するぞ。隠れ召喚キャラクターの「ちょこ」が活躍できるのは、これらのフリーバトルエリアだけなのも覚えておこう。



●スメリア コルボ平原

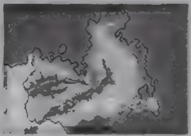


●アリバーシャ サラ砂漠

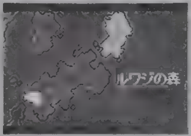
●ミルマーナ ニカラスの森

●グレイシーヌ ラマダ寺

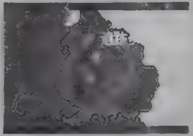
●スメリア カラガン平野



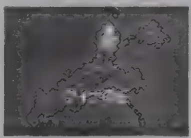
●アリバーシャ イシュマのいわ場



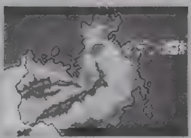
●ミルマーナ ルワジの森



●グレイシーヌ 遺跡ダンジョン



●スメリア クイナの丘



●アリバーシャ レイデン遺跡

●ミルマーナ センバラの沼

●ニーデル 闘技場

ポイント Q&A

Q：アクセサリーをすべて集めたのかどうかが気になります。アクセサリーは全部で何種類あるのでしょうか？

A：アクセサリーの種類は全部で63種類。ここで紹介した遺跡ダンジョンでもかなりの数が手に入るので、地下50階まで制覇して集めてみるのもいいだろう。隠しイベントで入手できるものもありますよ。

©1995 KONAMI All Rights Reserved.

プレイクエスチョン ザ ベスト

幻想水滸伝

涙のグレミオとの別れ……だがしかぁし！　神は我々を、グレミオと主人公の愛を見捨ててはいなかった!!

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（２ブロック）
発売日	'95年12月15日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

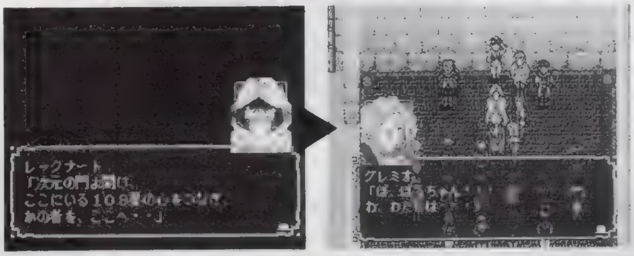
おかしいと思ったんですよ。あのグレミオが主人公をおいて旅立つハズがないと。死んだままでいるわけがないと。当然です!!　グレミオの主人公を想うキモチは、マリアナ海溝よりも深く、チョモランマよりも高いのです!!　そう、彼は最終決戦を前にした主人公の前に、甦ってくれるのです!!　やっぱり彼の愛は……ってもういいですか？　すみません。というわけで、グレミオ復活のための条件を教えちゃいます。グレミオラブなあなた、ラッキーね。もちろん私も。　（平吉）

愛しのグレミオを生き返らせろ！

感動的なドラマを提供してくれた『幻想水滸伝』。オーソドックスなＲＰＧの少ないＰＳにあって、このゲームの影響力はそらめっちゃくちゃ大きいものだったよね。そんな『幻想水滸伝』の中で、もっとも涙を誘われたシーン。それはなんといっても、主人公の母親代わりを長年務めてくれたグレミオの死に他ならないだろう。そうだよね!?　……わかってくれればいいんです。さて、そんなグレミオですが、実はある条件を満たすことによって、主人公を守るために甦ってしまうのだ。その条件とは、最終決戦に挑むまでに、すべての星の運命を持つ人物が主人公のもとに集い、なおかつ全員が生きている状態であること、これだ。仲間を集めるコツとしては、たとえ用がなくても、過去に行った街やダンジョンに足しげくかようこと、そのキャラに関係のありそうなキャラを連れていって話しかけること、などがある。これらを押さえたうえでもさらに仲間にしにくいキャラ、そんな彼らを仲間にするための方法を、ワンポイントアドバイスでお送りしよう。

▲再びグレミオに会うためにも、ミルイヒは許さなくてはならない……。罪を憎んで人を憎まず、ってやつ？

仲間を108人集めるためのHOW TO！



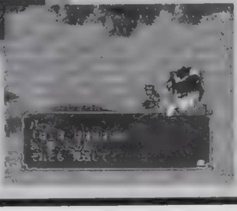
グレミオ復活！　さぁ泣け!!

◀別れの衝撃が大きかっただけに、この再会は感動の嵐！　たとえココで泣いても、だれも責めたりはしないだろう。遠慮は無用、思い切り泣け!!

最大のポイント！　パーンのイベント死は避けられる！

ゲーム中盤、主人公たちのパーティがテオ・マクドールの追撃を受けるイベント。ここでパーンが我が身を挺して主人公たちを逃がしてくれるのだが、ここでは確実にパーンが負けるようになっていると思っている人はいないかな？　大体の場合そうなってしまうことが多いけど、パーンをきちんと育て、その時点での最強装備を身につけさせて、さらに戦略を誤らなければ、テオに勝つことは十分可能なのだ。テオに勝てば、パーンは無事に本拠地に帰ってきてくれるぞ。ここでパーンを散らせないこと。グレミオを甦らせるために忘れてならない、もっとも重要なポイントだ。

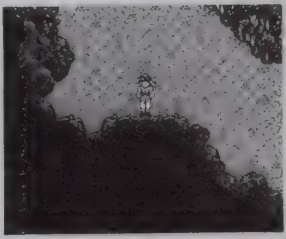
◀テオのセリフを見て、次の行動を予測し、パーンの攻撃の手を考える。３すくみになっている、攻撃優勢順位を忘れずに



▶無事テオに勝てると、こんな感じに。いわば師匠とも呼ぶべき人物に勝ったとあって、少々とまどい気味なパーンの姿もほほえましい。

他には、この8人が見落としがち！

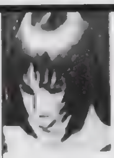
パーンをテオに勝たせること以外で、忘れられがちなキャラたち。彼らを仲間にするための条件をここで紹介しておこう。この場合、もっとも重要になるのが仲間にするタイミング。特に、レオンやメースなどは仲間にできる期間が限られているので注意しよう。



▲ココから下の方へ隠し通路を進めば、クロウリーに会うことができる。

地然星 クロウリー

クロン寺院の隠し通路の奥にいる。特に、城レベルが４になっていないと仲間にすることができないので、まずは場所を確認しておいて、他に仲間にできるキャラを集め、城レベルを高めてから再び訪れよう。くれぐれも忘れちゃわないように。



地壮星 セイラ

まずはセイラと話すこと。その後、一度街にいる人たち全員と話をし、道具屋で砂糖を買う。その後、わらしべ長者さながらに町の人と物々交換をくり返し、物差し→塩→醤油→石鹸と交換した後に再びセイラに話しかければＯＫ。

地空星 ロッテ

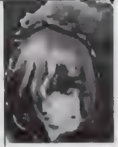
ロッテ自身はロコンにいるが、彼女は飼いネコのミナを探している。このネコはカクにいるので、まずはミナを追いかけて、捕まえることから始めよう。無事捕まえたら、そのままロコンに帰ってロッテに話しかければ仲間になってくれるぞ。

天威星 ペシュメルガ

ネクロードの城でネクロードを倒し、テンガアールを助け出した後、再びネクロード城をのぼる。前回までネクロードがいたところに行けば、そこでユーバーに会えずにくやしがっているペシュメルガに会うことができるのだ。

地歳星 レスター

キーロフの町にある２軒の民家でシチューを味見する。その後クン・トーの家に行くとレスターがいるので話しかける。これでＯＫだ。知ってさえいれば見つけて仲間にするのはそう難しくはないはず。ただ、忘れがちなので注意しよう。



天歩星 クライブ

城のレベルが４になってからリコンの町にはいると、８分の１の確率で宿屋に出現する。宿屋を出入りしているだけでは登場しないので、いなかったら１度町を出て、再び宿屋を訪れる。ちょっと面倒くさいが、これをくりかえそう。

地狐星 メース

城のレベルが４になったら、マース、ミース、モース、ムースの鍛冶屋カルテットを連れて話しかければＯＫ。ただ、最後の戦いになるとビクトールとフリックが固定メンバーとして入ってしまうので仲間にできないぞ。注意しよう。

地魅星 レオン

レオンに会って「マッシュによろしく」という内容のメッセージを聞いたら、それをマッシュに伝え、その後マッシュの手紙をレオンに届ける。ただし、シャサラザード攻略前の、マッシュが元気でいるときでないと仲間にすることができないぞ。

ポイントQ&A

Q：城レベルというのがイマイチよくわからないんですが。
A：城レベルとはすなわち本拠地の規模の大きさのことです。本拠地は、仲間が増える度に４段階に大きくなっていくんですが、これが仲間を集める際、キーとなっていることが多いのです。ちなみにこの城レベルは、お風呂の豪華さではかることが可能です。

PS版は、いったい他機種とどう違うのか？
多彩なエンディングを楽しむためのポイント集

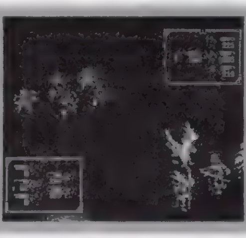
伝説のオウガバトル

ジャンル	SLG
メーカー	アートディンク
発売日	9月27日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）

多彩なエンディングを楽しもう

まずは、ＰＳ版とオリジナルのＳＦＣ版との違いをチェックしよう。最初に目につくのがＡＶ面の大幅強化。ユニット、マップは全てフルカラー化され、戦闘時の魔法やタロットの演出効果もドハデになった。定評のあったオーケストラ風のＢＧＭは、より豪華にアレンジされ、フタを開けても鳴り続けている(本体から出ているのだ)。システム面でも、ＰＳ版ではフィールド上でのセーブ／ロードが可能に！

▲こんな魔法がビシバシ飛び交うのだ！　戦闘はタロット使用以外はセミオートなので楽ちん。



▶戦闘から逃げてカリスマを下げるよりも、ロードした方が得。

得々セーブ法①：戦闘編

フィールドならどこでもセーブできることを利用し、より有利に戦闘を進めることが可能になった。初めて会う（攻撃方法の判らない）敵の前でまずセーブ。有効な対処法を見つけ、ロードして再度勝負を挑めば、よぶんなタロットやお金を消費せずに済む。当然、ボス戦の前には必ずセーブ。

▶ドキドキの一瞬。納得がいくまで、根気よくくり返そう。

得々セーブ法②：アイテム編

セーブの利用法は他にもある。都市解放時に引けるタロットの種類はランダムで、時には思いがけない不幸な事態に陥ることも。そこで解放前にセーブしておけば、カオスフレームを気にする必要もなくなる。隠された財宝についても同様で、あらかじめ位置を調べておくのが重要だ。

解放か内乱か!?　すべてはキミの行動力次第!

思った通りに展開しないシナリオを、「真」のエンディングへと導くために４つの攻略の「ツボ」。

ポイント①

アイテム：街や教会で手に入るアイテムの種類は、カオスフレームの状態によってかなり変化する。低いときや高いときにしか出てこない物もあるから、必ずしも一定なのがよいワケではない。真のエンディングを見るためには、たくさんのアイテムが必要だが、序盤のポグロムの森で「クイックシルバー」を手に入れたら、後は情報通りに行動すれば問題なく集められるハズ。ただし、カオスフレームは常に満タン近くをキープしよう。

ポイント②

カオスフレーム：前述のセーブテクニックを使えば、カオスフレームの調整は難しくない。エンディングや進行に直接影響するので、さまざまな状態を試そう。

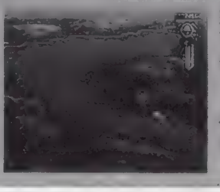
ポイント③

仲間：これもカオスフレームが影響してくる。高い方が仲間になるキャラは多い。真のエンディングを目指すなら、魔女デネブなどの悪人を仲間にしてはダメだ。

ポイント④

マップ：フィールド上には、隠された街や教会が多数あり、重要なアイテムなどはそこで手に入ることが多い。大体は道が途切れている先や何もない大きめの島など、ワリとわかりやすい場所に配置されている。また、ガルビア半島（右上）・カストロ峡谷（左下）・バルモア遺跡（右上）辺りには隠しマップへと通じる「カオスゲート」が隠されている。真のエンディングにはそれらのマップをクリアする必要があるので、忘れないように！

◀街を訪れれば、無条件で仲間になってくれるキャラもいる。中立ユニットもなかなか強力だぞ。



◀これが問題のカオスゲート。発見したら、マップ画面に新たな目的地が追加されているハズだ。

7月号以降に追加された新要素を大紹介！

『デザエモン＋』

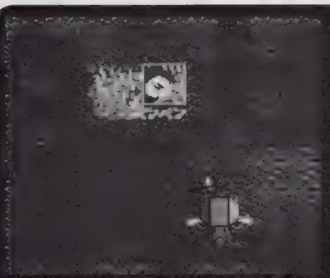
DPSオリジナルデータ「クマンゲリオン」

ジャンル	ETC
メーカー	アテナ
発売日	5月24日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（15ブロック） マウス

第３新お茶の水、新名所ガイド

７月号の「コピー化計画」には、たくさんのご応募をいただき、誠にありがとうございました。今回は、７月の記事以降に追加された新要素を現地のガイドに語ってもらう特別企画！　これさえ読めば、クマンゲリオンの新要素はバッチリわかるのです。…わかってどうするかは、各自で考えてください。課題です。

◀アナタの知らない「クマ」がここで明らかに……なるかも(笑)。



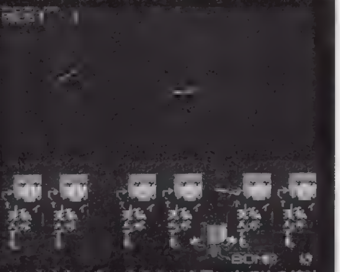
▲ペソペソは動物愛護の精神から攻撃不可です。じゃ人間はいいのかいっ！　…それはナイショ。

ペソペソ温泉

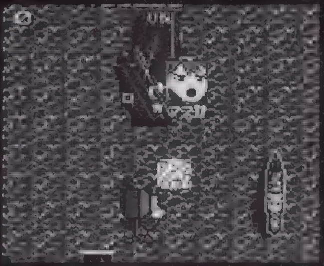
はぁい、こちらはミカトさんが案内しちゃうわよ～。ところで私のペット知ってる？　そう、温泉ペンギンよね。え？　んなこと、わかってるって？　オッケーオッケー、最後まで聞きなさい。私がいいたいのは、このゲームに登場するってことだけよん。ほんじゃねぇ。次回もサービスゥ、サービスゥ。
※２面には温泉ペンギンが登場。動物愛護の精神から当たり判定はありません(笑)。じっくりと鑑賞してください。

綾波大量放出

私……綾波ルイ……私……クマ、ライ……。どうして……どうして街を破壊するの？　……どうして？　だから私は攻撃する……大丈夫、私が死んでも代わりがいるもの。……たくさんいる私……どれも本物。どれも偽りの私……どっち？　どっちでもいい……シンジくんは私が守るから。
※３面の途中に、大量のルイが襲ってくる（ボソリと独り言攻撃）という新要素がつきましたっ！　ちとイヤ～ン。



▲いやんなっちゃうくらい大量に出てくる綾波さん(14)。もちろん当たり判定ありです。



▲アンタバカ攻撃？もさらにわかりやすく！攻撃のしがいがあるというものです。

アンタバカ攻撃？

まったくクマのどこが怖いってのよ。アンタ　バッカじゃないのぉ？　たいたいねぇ、そんなクマごとき、このマスカ様にかかれば、ちょちょいのちょいで、おちゃのこさいさいってヤツよ。加持さんも見てるし、アタシがやらなくっちゃね。さあ、喰らいなさいクマンゲリオン！　「アンタ、バカァ？」。
※７月号で紹介した、この攻撃にアスカの顔イラストがつきました。しかもムダなアニメーションつきです(笑)。

「コピー化計画」事後処理

以下の人は、それぞれの理由でコピーをお送りできない状態です。お手数ですが、もう１回送り直してください。また、メモリーカードだけ入っていて、返信用封筒が入ってなく、名前が不明なものが１通あります。心当たりの方、ご連絡ください。

メモリーカード未同封：三重県　長谷川哲也
メモリーカード　故障：岩手県　伊藤誠、静岡県　定池俊成、埼玉県　重満剛、埼玉県　亀田昌信、神奈川県　岩崎昭浩、千葉県　村中明　愛知県　度辺研　宮城県　山口大輔
返信用封筒未同封か、切手を貼っていない：群馬県　小山和政、徳島県　後藤類、東京都　中原進之介、愛媛県　高月裕也
（すべて敬称略）

「クマ」はいいよねぇ。ボクの名前は渚カヲレ。カヲレって気軽に呼んでくれていいよ。それにしても、こんなところまで読んでくれているなんて……好意に値するよ。え？　好きってことさ。そんなキミにボクからステキなお知らせ。それはね「コピー化計画」を、もう１度やるってことさ。①メモリーカード、②自分の住所・氏名と料金分の切手が貼られた返信用封筒、この２つを送ってくれればコピーをしてあげるよ。ほかでもないキミのためさ。締め切りは、10月31日の消印まで有効。今度は募集期間が短いから注意しようね。

©ARTDINK©QUEST©ATHENA

ポイントQ&A

Q：「伝説のオウガバトル」のアイテム「クイックシルバー」の詳しい入手方法を教えて下さい。それから、その後はどう展開していくんですか？
A：４番目に出てくるマップ、「ポグロムの森」をカオスフレームの高い状態(60～70%以上)でクリア。そして、クリア後に同じマップの左上の半島にある隠れ都市「セルジッペ」を訪れると、「これをダルムード砂漠のブリアバードに届けてほしい」と依頼される。その言葉に従っていけば、クリアに必要な３つの宝玉が集まるぞ。

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.©SANKYO©1996 SUN SOFT

楽しい台がいっぱいのパチンコシミュレーター
充実したBGMも聴き応えバツグンなのだ

Victory Zone2

ジャンル	TBL
メーカー	SCE
発売日	9月20日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）PC対応

楽しいオリジナル台にご注目あれ

ムームー星人SP

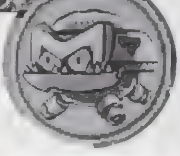
元祖とびゲーと呼ばれた3DACT『ジャンピングフラッシュ！』と続編の『2』（両方とも発売中）がもとになっている。ほかのSCEオリジナル台が、台の名前にゲームタイトルを掲げているのに対して、この台だけはキャラクター名を使っている。

注目せよ

◀▲センターのムームー星人の立体的な作りがグー。本家のゲームにも登場した紋章（丸いマーク）2種類に加えて、回転部分にはオリジナルの紋章が描かれている。

はBGM？ 「ラップ・ラ・ムームー」を期待していたファンも多かっただろうが、通常台と同じように収録曲がランダムに流れる。残念。

クライムクラッカーズGP



注目せよ

「クライム・クラッカーズ」をもとにした台。このゲームは、PS初期を沸かせた3DRPGで、PSの本格的なムービー（アニメ）を最初に披露した作品としても知られている。ちなみに、秋発売予定の「2」のキャラも盛り込まれているのだ。

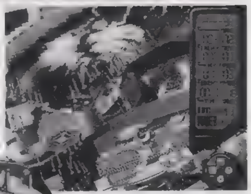
▲▶センターを大きく占めたアニメ部分が目をひくけれど、細かいところを見ていくと、懐かしい敵キャラがところせましと配置されている。拡大して探してみよう。

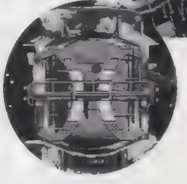
はBGM？ この台を選ぶと、最初に穴井夕子が歌う「クラクラ」のテーマソングが聞ける。サントラCD版を使っているとこがニクい。

アーク ザ ラッドDX

羽根が少なくて寂しいなぁ…と思いきや、上下に分かれて打ち合う、TVゲームならではの対戦型という設定が施されている。台はRPG初心者に好評だった『アークザラッド』が中心だが『Ⅱ』に登場するモノもちらほらと見える？

注目せよ





◀▲センターのオブジェは、シルバーノア。ちなみに、『Ⅱ』ではこの乗り物の存在が、物語に大きく関わってくる。

はBGM？ 「アーク」の曲かと思いきや「ムームー星人SP」と同じく、ここも通常台の収録曲がランダムに流れていくのだ。

マヤ文明の遺跡を巡るハラハラドキドキのAVG
分岐も難所もいっぱいでクリアはかなりムズいぞ

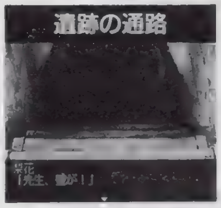
ストーンウォーカーズ

ジャンル	AVG
メーカー	サンソフト
発売日	10月18日
価格	¥5,800（限定版¥7,800）
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

ハッピーエンドを迎えるために…

ステップ1●ゲームオーバーにはご注意を

このAVGではちょっぴりシビアなシステムが採用されていて、よけいなコマンドばかりを選択していると「何もせずに時間が経ってしまった」という解釈になってしまう。そんな注意事項もふくめ、ゲームオーバーになりやすい場面をチェックしておこう。

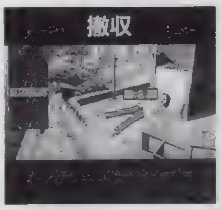


◀崩れた壁を前にして、何もしないでいるとゲームオーバーに。どんなときも、やるべき行動は、積極的に選ぶようにしようね。

◀カエサルのテントとその付近には見張りがいっぱい。ボヤボヤしていると、あっという間に見つかってゲームオーバーなのだ。

◀〝最後の遺跡〟にたどり着くと、バラムたちに襲われてしまう。極端に攻撃を受けるとゲームオーバー。ヤツの攻撃を避けきれ！

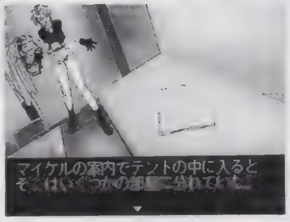
◀再び3人の怪人（？）と対決。麻酔銃で、アカブ、イキ、キツェの順に撃つのが正解。グズグズしているとゲームオーバー必至！



◀ここでは、正解コマンドを選び損ねることでゲームオーバーになることはない。事態を放り出すような選択をしなければ大丈夫だ。

ステップ2●途中の行動も大切なのだ

無事にエンディングに行けたからといって喜ぶのはまだ早い。もしかしたらキミが見たのは、ベストエンディングではないかもしれないのだ！ 心配な人はもう一度プレイし直してみよう。ハッピーエンドを迎える主な必要条件は、右で紹介しているようにゲームをどのように進行させたかに隠されている。これで誤ることなく最後まで進めば、そこにはハッピーなエンディングが！ どんな結末が待ち受けているのかは、実際にプレイして自分の目で確かめよう。



壊れたハッチ

◀このシーンでは、途中で外に出てはだめ。クリスの話を最後まですべて聞いておくこと。

▶一番最後のシーン。コマンドを、TAKE➡カエサル、と選択して、カエサルを殴っておこう。スッキリするシーンだぞ。

集合

電撃PSではみんなの質問を大募集

白黒ページだからって、このコーナーをナメてもらっちゃ困ります。もし、アナタが過去の当コーナー掲載記事をヒモ解いてみるならば、本誌独占公開のテクニックなども数多く紹介されていた事実に気づくことでしょう。このページの攻略情報を見逃がしていて悔しい思いをした、そんな読者も実はたくさんいらっしゃるんです。電撃プレイクエスチョンのページは、ライター1人1人の、もっとPSを楽しんでほしい、PSで困っている人をお助けしたいという気持ちから作られていますから、どうぞ気楽に利用なさってください。攻略の質問でも、コーナーそのものへのご意見でも、取り上げてほしいゲームのリクエストでも何でも大歓迎！ 読者様からのおハガキを、首を長くして待っていま〜す。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「ストーンウォーカーズ」で、2回目のプレイをしたら見慣れない展開になりました。このAVGってストーリーの分岐もあるんですか？
A：大きなストーリー分岐は、全部で数カ所用意されている。①カハ・パルマから男たちを追うように頼まれた後、②男たちを追うか、洞窟に入るか、壊れたハッチのシーンで、カハ・パルマを救出したかどうか、③マイケルの部屋でやるべきことをしたかしないか、〝最後の遺跡〟にて、攻撃を受けずにいたかどうか、など。

ウラワザデータベース

君の行く道は果てしなく遠い。ウラワザの道もまた然り。（意味不明）

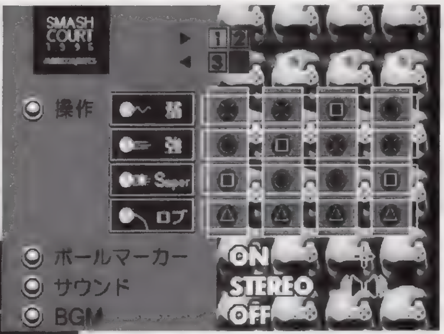
Ver. 3.6

次々と発売される新作ゲーム。効率よくクリアしていくために必要なのものは、努力、根性、そしてウラワザ。ここは、あなただけが知っているウラワザを、みんなに教えてあげるためのコーナーなのです。

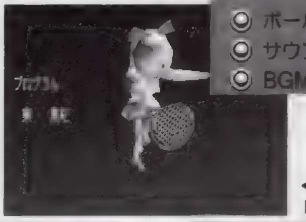
LV.80 スマッシュコート

■3大コマンド

ナムコの最新スポーツゲームから、3つのウラワザを紹介。まずはキャラが増えるウラワザ。これは、タイトル画面でR2＋L2＋㋝を押しながら△、×、□、○、×、△、○、□、□、○、×、△、○、□、△と入力。これで、エキシビジョンで4人の挑戦者を使って遊ぶことができるぞ。お次は顔デカモード。こちらは×＋△＋○＋□を押しながらオプションに入り、ボタンを押したまま「ＢＧＭ」の下にカーソルを持っていき✚右を押せばＯＫ。音が鳴ったら成功で、選手の顔が巨大になるのだ。そして最後に、いきなりエンディングを見るウラワザ。やり方はタイトル画面で㋝を５回押して㋜でＯＫ！



▲顔を大きくするコマンドは、「ＢＧＭ」にカーソルを合わせ、さらに下を押す。一度カーソルが消えるので、それを確認してから✚右を押そう。



◀こちらはいきなりエンディング。とにかくコマンドが簡単で嬉しい。

LV.50 新型くるりんＰＡ！

■いきなりエンディング

「新型くるりんＰＡ！」から、簡単にできてしかも嬉しいウラワザを紹介しよう。ＭＵＳＩＣ　ＴＥＳＴの画面で、✚上、上、下、下、上、下、下と入力してみよう。これで、いきなりエンディングを見ることができるようになるのだ。とにかくコマンドが非常に簡単なので、一度試して見よう。何の苦労もなく見るエンディングってのは、ちょっと空しいかもしれないけど。

▲どのキャラのエンディングを見るかを選ぶこともできるぞ。

LV.20 闘神伝2 PLUS

■コマンドが簡単に！

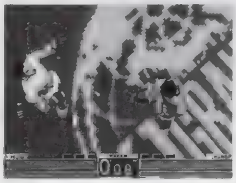
ザ・ベストになって再登場のこのゲーム。実は、隠しキャラ使用コマンドが変更されている。タイトル画面でメニューの文字が飛んでくる間に１Ｐ側でL1×５、R1×１でウラヌスとマスターが出現。この後、同じくタイトルで文字が飛んでくる間に２Ｐ側でR1×５、L1×１でショウとヴァーミリオンが出現。キャラ選択画面の「？」に追加されているぞ。

◀取りあえず前のコマンドより簡単になった。

LV.50 Fighting Illusion ～K1グランプリ～

■特殊な視点

普段とは違った視点で楽しめる、２つのコマンドを紹介しよう。まずは２Ｐ側の後方から見た視点で楽しめるモード。これは、タイトル画面で✚左、上、R1、R1、R1と入力すればＯＫだ。そしてもう１つは、なんと真上から見たモード。こちらは、同じくタイトル画面で✚右、上、L1、L1、L1と入力すればＯＫ。視点が違えばゲームの印象もガラリと変わってしまう。通常の試合に飽きてしまったら、これらの視点で遊んでみよう。新鮮な気持ちで遊べるぞ。



▲真上から見たモード。ちょっと扱いにくい。

LV.20 クロックワークス

■マップエディット

名前入力画面で「ＭＡＰ」と入力し、L1＋R1＋○を押しながら決定。これで、オプションモードの中にマップエディットモードが追加されている。ここで、マップを好きなようにエディットすることができるぞ。

LV.20 Fighting Illusion ～K1グランプリ～

■攻撃力設定

ゲーム中にポーズをかけ、L2、R1、L1、R1、L1、R1と入力する。すると画面に数値が現れるので、これを変更することで自由に攻撃力を設定できる。攻撃力は１～９の数値で表されており、数値が高いほど強くなる。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒１０１　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階　電撃ＰＳ「ウラワザ」係まで
ＦＡＸ：０３－５２８１－５２３２

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80 ：　8,000円分のおもちゃ券
LV50 ：　6,500円分のおもちゃ券
LV20 ：　4,500円分のおもちゃ券
LV０ ：　2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／東京都　愛染明王くん、LV50（２名）／富山県　スカイラークくん、鹿児島県　みすたＸくん、LV20（３名）／和歌山県　新人くん、広島県　斎藤宏隆くん、佐賀県　ウィンディくん

スターグラディエイター はじめて物語

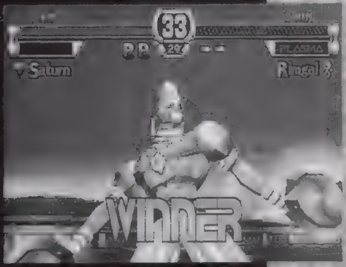
まんが／岩瀬さとみ

今までの格闘ゲームと、ひと味もふた味も違うこの『スターグラディエイター』。何が違うかって？　はじめて物語でも読んで勉強しなさい！シリコンボでルンバって感じなの!!

その頭でサターンはやばいだろシリコンボ その1

●「スタグラ」さんってアノ辺がちょっとスゴいのヨ

さてさて、カプコン初のオリジナル3D・格闘ACTとして世に出た「スターグラディエイター」（「闘神伝2」は元はタカラだし）。いくら初とはいえ、そこは格闘ACT界に名高いカプコンのこと。プラズマコンボに始まる各種プラズマシリーズといった独特の新システム、そしてプラズマストライクヒット時やフィニッシュ時に見せるブリバリに激しい演出で、アーケードに登場するやいなや、格闘ACTファン注目の的……とまぁココまではよかったんですが、実はけっこう早く人気も下っていってしまったわけなんですね。それはなぜか？　要するに、前述の演出やキャラの個性が、日本のアニメ文化にマッチしてなかったからのような気がするんです……多分。考えて見れば、例えばスターウォーズやスタートレックなどといったSF大作は日本製の物じゃなかったし、アクの強すぎるキャラたちはアニメ絵に慣れた日本人にはなじみにくかったという結論も、容易に導き出されてくるでしょう。わざわざ100円出してまで、あの、あまりに強烈すぎる連中を操って戦いたいかと聞かれると、正直何と答えていいのか迷うところでもあります。「これなら『ZERO2』や『K.O.F.』の方が……」ってキモチもわかります。しかし、今回のコレはPS版です。1プレイごとにコインを投入する、精神的なプレッシャーを感じる必要などまったくナシ！　派手な演出による華麗な技の数々を、じっくりゆっくり何度でも、見ることができるわけです。となれば、元々ゲームとしての完成度は高かった「スタグラ」、ばっちり楽しめちゃうことは間違いなし。最終的にはこのゲーム、こういった楽しみ方が1番適していたのかも知れませんね。



▲確かにキャラの個性は、いい意味でも悪い意味でも強いんスよね

その頭でサターンはやばいだろシリコンボ
その2

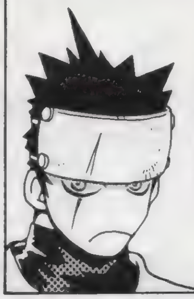
●『スタグラ』さんって対戦がスゴくアツいのヨ

プラズマコンボ、プラズマファイナル、プラズマフィニッシュにプラズマリベンジ、おまけにプラズマリフレクト。オーツキ教授とかサンバルカンみたいにプラズマプラズマっていってますけど、これはすべて、『スタグラ』のシステム。これら斬新なシステムは、基本的に対人戦の読みあいをより楽しい物とするためのもの。よって、対COM戦では思ったような効果を発揮しない場合が多いのです。まあひとつ潔くあきらめて、対COM戦は小技でチクチク攻め立てましょう。ひとまずエンディングが見られればいいんです。基本的にこのゲームに限ったことじゃないんですが、やっぱり楽しいのは対人戦。というわけで、ココではその辺に焦点を絞ってお話しましょう。まずプラズマコンボ、これはかなりバリエーションが豊かなので、独自に使い勝手のいいコンボをあみだし、それを主体に攻めることで主導権をにぎりましょう。プラズマリフレクト、プラズマリベンジはこれらに対処するための技。ある程度相手を知っていれば、どんなプラズマコンボを狙ってくるかはおのずと見えてくるもの。コンボの途中にこれらを割り込ませて、反撃の糸口をつかむのです。プラズマファイナル、プラズマストライクはもはや魅せ技。バッチリ決められればその日は1日、大ラッキー。今日のアナタはステキでいられるわ♡ってな感じです。いかにしてこれらを華麗に決めるかを競うというのも、勝利のみを追い求めがちなアーケード版ではできなかった楽しみ方と言えましょう。要は楽しく、美しく。それを追求できるのは、もはやコンシューマであるPS版だけといっても過言ではないのです。

▲派手な演出を利用して、華麗にキメる！　やっぱこれっスよ。マジに。

各キャラ別戦闘ガイド

HAYATO



ハヤト　　　扱いやすさ☆☆☆☆☆
●主人公ってことで一番扱いやすいキャラといえる。武器が剣なので、わかりやすいというのもウリ。リュウケン使いなアナタにオススメ。1Pと2Pとでやおい、ってのも一応は可能。
●孤児院出の賞金稼ぎ。結構優しいところもあるが、この恐ろしげな人相では何を言われても信じられない。
●2P側になるとこの人だけなぜか見た目が極端に違う。コレも主役の特権か。もっとも、人相はますます凶悪になっているが。

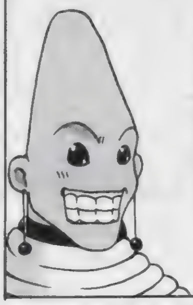
JUNE

ジューン　　　扱いやすさ☆☆☆
●リーチは短いが動きは早い。蹴り技が強めなので独自の戦い方をあみ出せれば強い。ギャルキャラ、スピードキャラ好きなアナタにオススメ。
●ビルシュタインに殺されたと思っていた父親が、実はリムガル。エンディングで「仇はとったわ父さん」みたいなことを言うが、直接父に手を下したのは彼女自身である。
●『スタグラ』唯一の女性キャラ。だから気合いが入ったのかどうかは知らないが、とにかくグラフィックのおしり部分の完成度に並々ならぬ物を感じる。一度はシリコンボ（プラズマファイナル）を決めるべし。

GAMOF

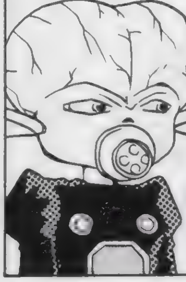
ガモフ　　　扱いやすさ☆
●パワー最重視キャラ。動きは遅いが una 発は重い。カプコンおなじみのスクリューパイルドライバーも使えるので、ザンギなキミには彼しかいない！
●賞金稼ぎながら実は優しい。性格はハヤトと同じらしいが、外見が変わるとこうも印象が違うものか。
●要するに森の熊さん。他に表現のしようがない。どうやら野球もたしなむらしい。といっても、ゴジラが野球をする時代、熊が野球できたとしてもなんの不思議もないが。

SATURN



サターン　　　扱いやすさ☆☆☆☆
●とにかくリーチが長く、信じられないようなところからでも攻撃が届いてしまう。ダルシム使いなアナタにオススメ。
●地球の大道芸人を見て娯楽に目覚めたはいいが、それによって身につけたヨーヨーを誰彼かまわず見せたがるのは、正直言って迷惑。しかも、ビルシュタインを倒すために結成されたチーム・スターグラディエイターのリーダーだってんだから、ハヤト、ジューン、ガモフの心労は計り知れない。
●なぜPSのゲームにあって、サターン（しかもあの風貌）か。疑惑は尽きない。あと、歯をむき出しにするのはやめてほしい。怖いから。

GORE

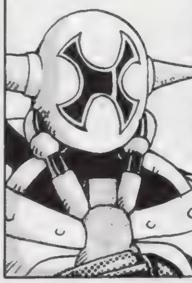


ゴア　　　扱いやすさ☆☆☆
●魔術師ってことだけど、結構体術も得意。普通に戦っても結構イケちゃうところがステキ。設定もイカれちゃっているので、どこか壊れちゃってる系が好きな人は要チェック。
●巨大化したり、石化ブレスを吐いたりとにかく特殊な技が目立つ。変わったことがしたい人用。
●巨大化すると相手からの投げを喰らうことがない。……が、逆にこちらも投げられなくなってしまう。相手の攻撃を喰らいやすくなり、こちらの攻撃が当たりにくくなってしまうという欠点はあるが、メリットもないわけじゃない。結構面白いので狙ってみよう。

GERELT

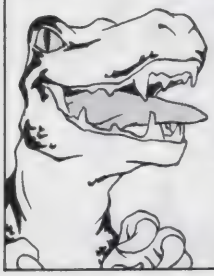
ゲレルト　　　扱いやすさ☆☆☆☆☆
●設定が闘牛士なんで、攻撃も剣を振るより突くものの方が多い。そのためリーチ、攻撃スピードともにかなり早い。押せ押せで戦えるのが魅力的だ。『餓狼伝説』シリーズのローレンスなんかが似たキャラといえる。
●人質を取られて、しかたなくビルシュタインに与している。が、勝ちぜリフなんかを聞くに、結構楽しんでもいる？
●某誌に「突きまくりホモ」なんて言われちゃってる気の毒な人。でも、アクションを見るにやっぱりそんな感じ。人質は家族らしいが、一言も「妻と子供」とか言ってないし、疑惑は深まるばかり。

VECTOR



ベクター　　　扱いやすさ☆☆
●武器のプラズマライフルを使ったビーム攻撃や、目（？）から出すレーザーがカッコいい。唯一、ちゃんとした飛び道具を持っているキャラ。ロボット系が好きな人ならたまらない！……かな？
●動きは遅いけど、ロボットらしい変な攻撃が得意。慣れるまで、自分も相手も、何をやっているのかわからないおそれアリ
●多くは語らない。ジューンに背後から投げを狙ってみよう。なかなか大変なことになるぞ。

RIMGAL



リムガル　　　扱いやすさ☆
●巨大な骨を使った豪快な戦い方がウリ。相手にかみついたりもするのでジミーちゃん（『ストII』のブランカね）ファンなら押さえておきたいキャラだ。雷撃は出さないものの、火ィ吹いちゃったりするしね。……ということは、ダルシムファンでもOKってこと？
●実はジューンの父親だったりして、背景は結構悲劇的。でも、相手にかみついてるところとか、なんか幸せそうで……。本人は悲しくないのかも。
●プラズマファイナルは相手にかみつきまくるんだけど、股間をかじったときだけ「ごりっ」という音になるのは勘弁してほしい。とくにジューン。

ZELKIN

ゼルキン　　　扱いやすさ☆☆☆☆
●技ひとつひとつの出は若干遅いものの、空を飛んだり急降下したりという特殊なアクションが可能なので、機動性は決して低くない。立体的な戦いを好む、ベガやバルログ使いなキミは、間違いなくゼルキンで決定だろう。
●実はいい人なんだけど、義理堅いがゆえに悪に荷担する。くう～、カッコいいですなぁ。そういう人（鳥!?）なので、設定から入るもよし。
●1Pキャラの色はカッコいいんだけど、2Pキャラはなんかオウムみたい。同キャラ対戦時はもめること請け合いだ。

BILSTEIN

ビルシュタイン　　　扱いやすさ
●一応ボスってことで、リーチは長いわ攻撃力は高いわで結構反則度高め。ただ、速度自体は速い方でもないので、その辺でバランスは取れているかも知れないボスを使ってブイブイ言わせたい人におすすめかな。
●地球を狙う、悪の親玉。空中浮遊したり、姿を消したりもできる。が、前者は低空で相手の攻撃が簡単にとどいちゃうし、後者は剣と影が見えるので、まったく意味無し。技なんだろうか？
●コマンド投げが尋常ならざる威力な挙げ句、プラズマコンボからつながっちゃうもんで始末に終えない。この辺、かなりイカサマ臭いと思うんですけど。

KAPPA

カッパ　　　扱いやすさ☆☆☆☆
●基本的にゲレルトと同じ。ただ、カッパオリジナルの技として乱舞があるので、こっちの方が使っていて楽しいことは確か。ま、ホモが好きかイロモノが好きかで選んでもらえれば、と。
●白鳥座にあるカッパ星のエリート軍人。日本好きで、その日本を守るために、地球征服を企むビルシュタインと戦う。
●背後からの投げがとんでもない。カッパといえば……そ、要するにアレ。この技もジューンに狙ってみるのがおすすめ。このキャラ、使用方法はまだ判明してないけど必ず使えるのがお約束ってコトでここに載ってます。

その頭でサターンはやばいだろシリコンボ その3

●『スタグラ』さんっておしりがとにかくスゴいのヨ。『スーパーストII』の春麗の気功拳、『KOF』のアテナやユリのおしり攻撃にジョーのパンツ脱ぎ挑発など、かつて格闘ACTでおしりをウリにしたゲームは少なくありませんでした（注：ウリにしてません）。そんな中にあって、『スタグラ』に登場するジューンさんのおしりは、群を抜いてイカしているのです！　彼女のプラズマファイナルは、このすばらしいおしりを使ったヒップアタック（注：略し過ぎです。実際はそれに移行するまで、いろいろあります）。このすばらしいおしり……もといプラズマファイナルを見るだけにでも、このゲームをプレイする価値があるといっても過言ではありません。特にグッドなポイントで鑑賞するためにも、2プレイヤー側でのプラズマコンボをオススメします。さらに、ジューンに対してのベクターの背後投げ、リムガルのプラズマファイナルなども必見。貴男の（場合によっては貴女の!?）リビドーを刺激しまくること請け合いです。かつておしりをコンセプトにしたゲームは数あれど（注：だからそんなものはないってば）、ココまで徹底した姿勢をつらぬいたゲームは無かったことに気づかされることでしょう。おしり星人（注：誰？）万歳！　生きててよかった！（注：大げさ）『スタグラ』のジューンは、そんな感慨を抱かせてくれる女の子なのです。さすがは新体操選手ですね（注：関係ありません）。さぁ、どうです？　ほら、『スタグラ』やりたくなったでしょう？　いいんです、隠さなくても。さぁ、今すぐお店にレッツゴー!!って、まだ発売されてないっていうじゃないですか。……いいかげんにしろって？　ええ、書いてる私もそんな気がしてきました。ごめんなさい。

▲『スタグラ』は、おしりに始まりおしりに終わる！——かな？

スターグラディエイターはじめて物語

その頭でサターンはやばいだろシリコンボ

その4

●「スタグラ」さんって次回作もスゴい……の？

とかいいつつ、まだ続編は発表もされてないんですけどね。でも、「スタグラ」は、本作のみで終わらせてしまうには、もったいなさ過ぎる名作であることもまた確かです。ゲーム性は高いし、おしり度も高いですしね（注：いいかげんしつこいです。反省したんじゃないんですか？）。というわけで、続編を作るならばぜひ入れてほしい要望をいくつか列記しましょう。

まず、ギャル度アップ！　これは絶対でしょう。現在の格闘ACTにあって、9人中8人が男っていうのはむさ苦しすぎます。せっかくのおしりがもったいないです。あと、女性ファンのためにも美形キャラを増やす。そうすると、相対的にキャラ数アップですな。全12キャラ、内女性キャラ8人、美形が3人、あと、忘れちゃいけないスクリューパイルで吸い込むキャラがあと1人。こんなところが妥当なセンでしょうか？基本的なゲームシステムはこのままでOK。というか、何度も言うようですが完成度が高いので、ヘタにいじらないほうがいいような気もします。しかし、クリエイターの人たちもプロですから、さらにスゴいシステムを構築してくれるかも知れません。まぁそういうことなら、諸手を上げて大賛成なんですけどね。ただ、おしり攻撃は増量希望。あとは、ちょっと早く勝負がつきすぎてしまうきらいがあるので、基本的なダメージ量はもう少し低めに設定してほしいところ。その分、プラズマファイナルやプラズマストライクの破壊力を上げてメリハリをつける、と。そんなあたりですね。結局、ゲーム性はすでに完成しているので、細かいところでのバージョンアップが待たれるというのが結論です。いや、続編が出るならね。……出てほしいなぁ。

▲続編が出るなら、ギャル度アップは切実に希望！！お願いしまーす!!

電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

ハーイッ、NYのポールでーす。電撃コラムスはニホンゴのベンキョーになるので、とてもベリグーなのねぇ。…こんな、おハガキもお待ちしてます。いやいやマジで。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（痛）

教育にわるい

風上旬プロフィール

最近いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または哀愁の絵描き、ドット屋さん。幸薄い人生なので、求む！　ファンレター。

●Drキャッポーで友達に差をつけよう●

前回からのつづきで、「絵」と「ドット」の話～。といっても2週間あいだがあいてしまったので、何の話をすればいいか忘れてしまいました。どうしましょう。思いだしながら進めて行きましょう。カタコトの日本語で。

そういや昔住んでた家の近所に「英語かたこと喫茶」てのがあったけど、あの店……いったいなんだったのだろう…。

ま、それはおいといて、僕はもともとがドット描きなわけで、ゲームで遊んでてもついつい ドットの細部まで観察してしまいますが、みなさんはどうでしょう？　最近では「ポポロクロイス物語」などを見て「おぉ、よく演技してるなぁ…クキキ（笑声）」なんて不気味に喜んでますが、こんな笑い方の私もどうでしょう？

ドット絵に触れてからもう何年もたってしまいましたが、そこから教わったことはたくさんあるような気がします…1つは、絵の細かいところに気をくばるようになったこととか、例えば髪の毛1本描くにしてもドット絵では1つ1つ点を置いていくという面倒くさい作業があるわけで、でも面倒くさいからといってもやっぱ変な形の髪の毛は描きたくないわけで、仕方ないからがんばって描く。すると不思議なことに時間かけて努力したせいか、たとえ点のひとつといえども愛着がわく。…かわいい。やがてそれがゲームになったときのことを想像して「もし、万が一、僕の描いた1つの点を見てくれてる人がいたらどうしようっキャー恥ずかしーっ、でもうれしーっ」と勝手な妄想をくり広げ、妙なテンションで、絵を最後までくじけずに描き上げることができるのです。

ドットをやる前でもイラストは描いてたのですが、途中でいやになっちゃうことが多くて…。でも、ドット絵を始めてからというもの、絵に「愛情」をそそぐことが出来るようになりまして…、以前より身長も伸び、字も上手くなり、成績もクラスでトップになって、女の子にもモテモテです。「ドット絵」さんありがとう！

（東京都　風上さんからのおたより）

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況
最近色々な仕事をやっているせいで、忙しくて、このコラムの原稿も遅れ気味になってます。よくないのはわかっているんだけど…。

★いろいろつなげてもっと楽しく！：プレイステーション周辺機器総まくり

今回は、今までかなりの種類出ているＰＳの周辺機器を正式なモノから怪しいモノまで一挙に紹介してしまおう。

さて、現在発売中のＰＳの周辺機器を分類すると、大きくわけて、「入力機器（コントローラなど）」、「出力機器」（ＴＶとの接続に使用する）、「特殊なハード」、そして機器ではないが「特殊なソフト」の４種類だ。

まずはたくさんある「入力機器」。これを、さらにいくつかにジャンル分けすると、マウス、アナログ入力デバイス、ジョイスティック、コントローラ、銃、マルチタップとなる。このうちジョイスティック、コントローラはたくさんあるけど、機能的には連射やスローが付いた程度で標準品とあまり変わらない。

次に「銃」。これはかなり特殊でガンシューティングを遊ぶためのモノ。それ以外にはまーるで使えないんだけど、ガンシューティングだけは、あるとないとでは、おもしろさが全然違う（逆にいえば、ガンシューティングをやるには、これがないと話にならない）。

で、今、おもしろいのが「アナログ入力デバイス」。ＰＳは比較的初期から「ネジコン」という標準的なアナログ入力デバイスがあったのと、さらにポリゴンのフライトシミュレータ系のゲームがわりと出ていることと相まって、かなりの数の「アナログ入力デバイス」が発売されている。代表的なのが、最初に書いたネジコン。ナムコのカーレース、ＳＣＥの「モータートゥーン」、その他いろいろなソフトがこれに対応している。ネジるという操作がかなり特殊なので、慣れるまで時間はかかるが、コントローラに近い形状のおかげで、カーレース以外にも「ワールドスタジアムＥＸ」などのスポーツゲームにも対応できるのがいいところ。実際、ネジコンでやる「ワールドスタジアムＥＸ」は、ノーマルのコントローラの操作感とかなり違う、新しい操作感だ。次がＳＣＥ製のアナログジョイスティック。まだ対応しているソフトはそんなに多くないが、「ディセント」はこれがあるとないとではおもしろさが全然違う。大きなハードだが、コストパフォーマンスはいいので、フライト系が好きな人は今のうちに買っておいても損はないだろう（対応ソフトも増える傾向にあるし）。それから、10月発売の予定のイマジニアのイマジガン。これもアナログスティックで、対応ソフトが揃うなら期待できるところ（ちなみにＳＣＥのアナログスティックとの互換性はないようだ）。

ハンドル型コントローラは現在３種類。全部海外製だが、12月には初の国産製品も発売予定になっている（オプテックより予価5,980円）。どれもネジコンと同じ動作をするので、これを買えば「リッジ」、「リッジレボ」、「モータートゥーン」などをハンドルとペダルでプレイすることができる。使えるソフトが限られているのがが問題だが、やはりカーレースはハンドルでプレイすると、おもしろさがまったく違うので、オススメしたいところだ。

あと、これ以外に非常に特殊なコントローラで「ナムコミュージアム２」、「ブロキッズ」の２つのソフトをプレイするための専用のボリュームコントローラというのもある。まあ、これはメチャクチャ安いので、上記のソフトを持っている人は買っても損なし。

「出力機器」は、大半が「アップスキャンコンバータ」と呼ばれるもの。で、こいつはナニかというと、ＰＳのＲＧＢ出力をパソコンのモニターに接続できるようにするハードだと思えばいい。ただ、ＲＧＢでの接続は、作っている側が前提として考えていないし、ＰＳの画像出力はビデオでも非常にきれいでＳ端子で接続するとＲＧＢよりさほど落ちるわけではないし、ＲＧＢモニタは一部の例外を除いて、大型画面のテレビよりも画面サイズが小さいので、迫力が落ちてしまうのだ。だから、どうしてもＲＧＢで見たいという人以外はあまり考えなくてもいいだろう。

そして「特殊なハード」だけど、これは２種類。１つは通信対戦ケーブル。「モータートゥーン２」や「リッジレボ」なんかを通信対戦でプレイするとき必要だ。そして、もう１種類が…これは正式に認可されているハードではないのだが、すごく便利なので紹介しておこう。「大容量メモリーカード」は簡単にいえば、ＰＳのメモリーカードを１枚のメモリーカードの中に最大８枚分入れられるという代物。メモリーカード上部についているボタンを押すと、メモリーカードの中身が入れ替わるという方式だ。

これ、使用するのに若干の不安があるんだけど、レビューをやっていると「山のようにメモリーカードを持つ」ハメになって、どこになにがあるのかわからなくなってしまう…なんてことがあり、それが１枚になってくれるので、とってもありがたいのだ。ソフトをたくさん持っている人には、なかなかオススメできるハード。

そして「特殊なソフト」。これは「プロアクションリプレイシリーズ」が有名…というより、今のところ、ぼくが知っている限りで「特殊なソフト」は、これだけ。簡単にいうとＰＳのメモリーカードのパラメータを書き換えてＲＰＧのＨＰを最大にしたり、すべての隠しコマンドを使えたりする怪しい海外ソフトだ。あるとイロイロおもしろいことができるが、ファイルを壊したりすることもあるので注意。

と、駆け足で、今ＰＳにある周辺機器をざっと紹介したけれど、これから先もまだまだおもしろいハードが出てきそうで楽しみだよね。

イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前。だからRCGならOK！ RCGと似たものでも可。

★世界を旅した気分になれるストリートゲーム

夏から秋へ、季節も刻一刻と変わりつつあります。威勢のよい入道雲が秋空に映えるいわし雲へと姿を変えるとき、私は新しい季節の到来を感じます。―夏と秋の交差点―。そして、元気なセミの鳴き声から美しい秋の虫の音色へと変わり、夜風も一段と涼しさを増してきました。今年も早いものでもう10月に入りましたね。秋は、おいしい季節です。ぶどう狩り、梨狩り、栗ひろい、芋堀り……どれもこれも、この季節にしてみたいことばかり。おススメの穴場を知っていたら、教えて下さいな。

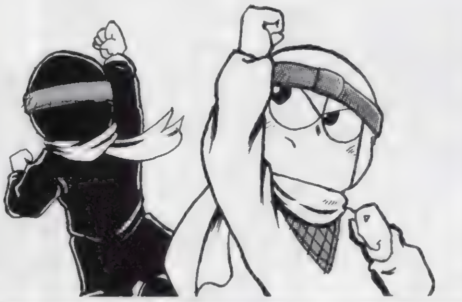
今回のゲームレポートはアメリカ西海岸から来た『ＥＳＰＮ』。『ＥＳＰＮ』というのは、アメリカのスポーツ専用ケーブルネットＴＶのことで、私もアメリカ滞在中は見ていました。インラインスケート、マウンテンバイク、スケートボード、ストリートルージュとどれも挑戦してみたくなるスポーツものばかりです。まずはコース設定地から。アメリカ、イタリアと興味深い場所ばかりです。特に、「San Francisco」は８月号で書きましたが、この夏旅して来たばかりなのでシスコ名物ケーブルカーが出てきたときは嬉しくなっちゃいました。そのケーブルカーをジャンプして飛び越えたりとおもしろいです。ゴールデンゲートブリッジの途中がゴール地点(実はこの橋を渡った「SAUSALITO」という所が私のお気に入りの場所で、この夏はステイもしていました)。コース設定の雰囲気もリアル感がありますね。できれば、もうひとつシスコ名物「LOMBARD　STREET」のくねくね道も再現して欲しかったな。そして、オリーブ畑の田園地帯が続く「Italy」。遺跡や水道橋、ピサの斜塔、石畳の街中…。やっぱりイタリアへ行ってみたい!!　とまたまた思わせるほどです。他にもジャングル地帯の「South America」荒野の砂漠地帯「Utah」。湖面が美しい「LakeTahoe」は自然がいっぱいなだけに障害物も突然の土砂崩れや大木が倒れていたりしてビックリしちゃいます。ここがコースの中でもかなりタイトな設計だけに難関です。また、途中道端に現れるニワトリやペリカンにもご注意を！

次にギアの選択では、私はインラインスケートがコントロールしやすいうえに加速感もあり一番好きです。マウンテンバイクやスケボーに比べて転倒しても立ち直りが早いし。でも、走りをコントロールしながら相手を攻撃するので、風景を楽しみながらきままに走っちゃーいられません。ときにはパンチ、ときにはキックとそりゃあ忙しいものです。そして見逃がしちゃーならないのが「ポイントゲットの隠しコース」！ブルーゲートを通ることをお忘れなくぅ。そして、ゲートをすべてクリアするとスペシャルコースに行けて賞金稼ぎができる仕組みになっています。お陰様で私は、＄950の最高のギアを購入しましたよ。速い、速い！

なんだかこの『ＥＳＰＮ』で世界の自然や街並みを堪能して旅した気分になりました。Good！　Good!!　さぁ、他にもいろいろな国を旅してみたいので『ＥＳＰＮ２』を期待しよう…っと。

★マネすることは、「善」か「悪」か？

さて、僕がゲームのグラフィッカーになってから、もう６年を数えようかとしていますが、いまだにやったことのない作業、描いたことのないグラフィックが存在します。そんな仕事をやらなければならなくなったとき、まず研究と称して、そのグラフィックのウマいゲームを雑誌で探して、写真などを見ながら模写してみます。そこから、「では今やってる仕事に適したものは、どう描こうか」と考えていくのですが、業界に入ったばかりのときは、技術も経験もなく、恥も知らずにそのまま出したりしました。そんなときはだいたい、プログラマーさんとか他のグラフィッカー、デバックの人間などから「あれ、まんまじゃん。ヤバいよ。あれでいいの？」といわれて、そのときは意地で修正して、グラフィックデータを差し替えてもらいました。今ではなんとか、自分流にアレンジしたものを描けるようになったのですが、最近業界に入った新人の作業などを見ていると、結構考えさせられます。あきらかに「模写」と思えるデータを作成して、他の人（グラフィッカーはみんな、そのデータの「モト」を知っているので、この場合は企画者とかプログラマー、ディレクターとかですね）に「○○君、はやくて上手いねぇ」とかホメられたり、またもう１人は意地でも自分のデザインでいこうとやっきになって、結果「△△君、作業が遅いね」といわれたり。この場合、業界の先輩としては、実はどちらも「悪い」とはいい切れません。入りたてなら作業が遅いのは当然だと思うし、いちグラフィッカーとして「△△君」のグラフィックに対する姿勢は、当然であり、好ましくもあります。厳しいディレクターのなかには、「オリジナルでも締め切りに間に合わないなら、模写でも早い方がいい。どうせユーザーはわかんないよ」という人もいます。またこの業界「移植」という仕事もあるので、そのまま移植しないといけないのに、勝手に自分のオリジナルデザインに改造してしまったり、「模写」する作業に文句ばかりいって、開発が遅れたりすることを考えると、「早いね」といわれて自信を持ってくれる「○○君」がよい場合もあります。実際、オリジナルデザインが完成せずモタついていたので、作業を「基本を描いてあげるから、これをマネして描いてみて」としたとたん、すばらしいデータを短時間で作成したグラフィッカーもいましたし。熟練グラフィッカーでも「万能」な人は少ないです。得手不得手もありますし、適材適所を目指すのであれば、一概に「オリジナルができないからダメ」とはいい切れないと思いますね。　ちなみに、聞いた話ですが、『ストⅡ』ではない格闘ゲームを描いていたグラフィッカーが、企画者に「昇龍拳を描いて」といわれて、主人公にオリジナルの無敵上昇技を描いたら、「これ、昇龍拳じゃないよ」といわれたらしい。「そのままじゃヤバいでしょ」といい返したら、どうやらその企画者、「昇龍拳」を実際に拳法にある技だと思っていたみたいです。無意識のうちにマネしているということもあるんですねぇ。



林田篤プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。

風上旬先生に、ナムコの『ダンシングアイ』で勝負を挑む計画中。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーという肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座～第4回　復興編

ＡＭショーも終わり、いよいよ秋本番となりました（よそではとても書けない前フリですね）。今回のＡＭショーもメインは対戦格闘とパズルゲーム、プライズマシン（景品つきゲーム＝ＵＦＯキャッチャーみたいなヤツです）で、どれも順当に進化してきていてそれなりに魅力的なんですが、どうも「柳の下にドジョウが何匹？」といった観があって残念です。ＣＧやアニメーションが格段に進歩し、見栄えはすばらしくなっているのですが、ゲームの内容は相変わらずといった作品が多かった気がします。高性能化、大型化は新しい可能性を追求する手段として確かに大切ですが、コストは上がる一方ですしね。

■第２期　復興編

前回は戦争の空襲（爆撃）で、東京全体が焼け野原となった所までお話ししましたね。阪神淡路の大震災のときの画像のように、東京は瓦礫（ガレキ）の山と化したのです。秋葉原近辺も例外ではなく、上野の山から銀座近くまでが見通せたといわれるくらい、何にもなくなってしまったそうです。今回は１から出直した秋葉原電気街が、現在のような姿に戻るまでをお話ししましょう。

昭和20年８月15日、戦争は終わりました。日本は戦争に負けました。とはいっても一般庶民にとって、生活していかなくてはならないという現実に変わりはありません。戦争中には戦闘の為に最優先で物資が持っていかれ、庶民はずっと耐乏生活を強いられていましたから、その反動もあって経済活動は爆発的に回復していったのです。

まず「露天商（ろてんしょう）」という形で商売が再開されました。お祭りの縁日などで出る、タコ焼き屋さんみたいなスタイルのお店ですね。日本中どこでもこの露天形式のお店が寄り集まって、現在の商店街の基礎となる市場ができていったのです。秋葉原の場合、もとから電材関連の卸業者が多かったこともあって、最盛期には120軒あった露天商のうち約半数が電気関連だったそうです。

昭和23年頃には中央通り沿いに山際電気商会（ヤマギワ）、中川無線、廣瀬無線、石丸電気、志村無線、朝日無線電機(現ラオックス)、中浦電気、ミナミ無線（ミナミ・Ｔ－ＺＯＮＥ）、角田無線（カクタ）、新徳電気(シントク)、オノデンといった老舗が次々に店舗を再建しました。現在の秋葉原の核となる部分ができてきましたが、まだまだ露店が大部分で、混沌とした様相でした。

昭和24年にはＧＨＱ（占領軍総司令部）が「このまま露店を野放しにしておくと、道路の整備や土地の整理ができない」ことを理由に「露店撤廃令」を出しました。ところが、当然のように「追い出されたら仕事にならない！　死ねというのか！」という露天商の猛反対にあって、政府は代替地を用意することとなりました。秋葉原では国鉄（現ＪＲ）と協力して駅周辺のガード下が代替地として提供されました。こうしてまずガード下に「ラジオストア」が開店したのです。そうです、いまだに熱狂的なファンを持つ「秋葉原のガード下」の誕生です。扱っている商材こそ時代によって少しずつ変化していますが、全体としての雰囲気はほとんど当時と変わっていない、というのもすごいですけど。

翌25年には「ラジオセンター」が開店、続いてガードの近辺に「東京ラジオデパート」、駅前には「秋葉原電波会館」が次々にオープンしました。こうして現在の秋葉原の骨格部分が戦後わずか５～６年のうちに完成されたのです。

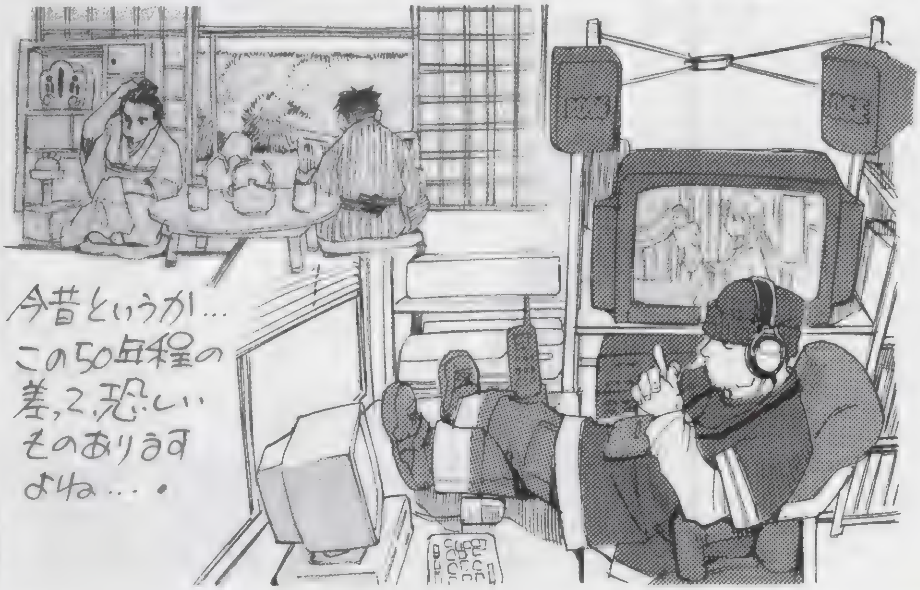
昭和30年代から40年代にかけては復興のための需要に加えて、生活の電化という要素が登場してきます。まず、みなさんの家の中をぐるっと見回してください。いくつ電化製品がありますか？　テレビ・冷蔵庫・洗濯機あたりは普及率が100％に近く、現代の生活にはなくてはならないものになっています（テレビがなくてはＰＳも遊べませんしね）。

まず前述のような生活に必要な電化製品から普及が始まり、ステレオ・エアコンといった生活を快適にする商品、そしてラジカセ・ヘッドホンステレオ（ウォークマン）といった個人用の電化製品へと需要は激増していきます。

もともと電材関連の卸業から発展した秋葉原は「家電製品が卸価格で買える街」というので一躍脚光を浴びることとなりました。秋葉原の駅には連日テレビやステレオの大きな箱を抱えて電車で帰る（！）人の列ができるようになりました。

バラックや平屋建てだった店舗は次々と大型のビルとなりました。秋葉原特有の派手な電飾看板も増えてきました。昭和40年代中期の写真を見ると、現在の街並みとほとんど変わりません。こうして現在の「電気の街・秋葉原」のスタイルがほぼ完成されたのでした。戦後日本の復興と足並みを揃えて、秋葉原も復興、そして繁栄していったのでした。

■昭和50年代に入るといよいよ「マイコン」と呼ばれるコンピュータが登場してきます。秋葉原はもう一度大きな変革を迎えることになります。そうです、「パソコンとゲームの街」へと変貌して行くのです。次号は「秋葉原の歴史～第３期　そしてゲームの街へ」をお送りします。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ
PSの奴隷

まんが／岩瀬さとみ

好きなことをハガキに書いて「DPSと」までレッツゴー。レッツゴーです。レゴッーツ！　じゃありません。いやいやまじで。ゲームとHなことのやりすぎには注意してね（バカ）。

奴隷の道 Dorei-no-do

PSの奴隷は限定版と言われるとワナとわかっていながら渦中に飛び込む、プレイステーション、またはゲームが喉から手が出るほど好きな貴方にお送りする、夢列島自転車日本一周マラソン（？）的読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れれば、ウッキー。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのって……きますよ。

奴隷のモード Doreinodo

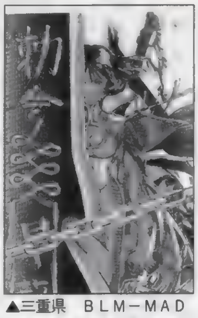
レッゴー奴隷で〜す。略して「三波春夫」って呼んで、いや「DPSど」って呼んでほしいけど、呼びたくなかったら呼ばなくてもいいやぁ。　大地震が起こっても己の身の安全より、明日放送のアニメが特番で無くならないことを気にする貴方に、薄力11ページでお送りしております！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週で月刊時の約2倍！　なんだかたくさん載せられるので、嬉しくてしょうがありません！　が、ハガキが足りなくなったらどうしようとちょっぴり不安だったりします。でも大丈夫！　泣くから。そうなったら泣くから。

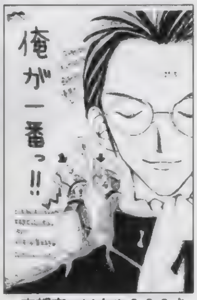
電撃床部部員大募集中！
人生ムダ使いにチャレンジ

▲福岡県　きすみさん：しゃべりまくりなのです。対COM戦はキツイですけど。

▲神奈川県　ちゃたろうさん：ウハウハですよね。編集部でも嬉しい悲鳴が……。

▲大阪府　みそみそさん：カワイイんですよ、娘さんが。今回特に。期待大です。


▲三重県　BLM－MADさん：ドラマありますもんね。彼女のシリアス。



▲京都府　ソウル009さん：南条くんは声が渋くてステキなのです。

▲北海道　ベンジャミンさん：可哀想だから、あまりいぢめちゃダメなのです。

▲東京都　伊藤深海さん：彼に薦めるのは……どうなんでしょうか？

▲長野県　湖山たみさん：アニタは何も言わないですからねぇ……さて。

▲栃木県　庵屋さん：たまきちゃんは『ペルソナ』にもいます。ラブだけど。

▲埼玉県　鳥さん：おめでとうございました。床部は惨敗でした……。

▲埼玉県　ANNA♡Kさん：1月31日発売となりました。CD3枚組。

▲岡山県　のぶすけさん：誕生日おめでとうです。今は心からおめでとう。

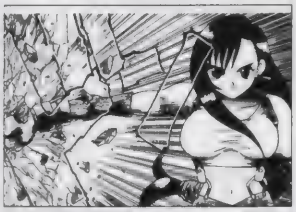
▲東京都　May－beさん：お金も時間もなくなります。良すぎ。

◀福岡県　蒼月さん：あすかが……ファン激怒な（笑）感じもしますが超おもしろいのでOKとします。ね？

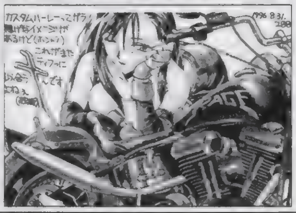
▲新潟県　筒井わかなさん：身体を動かさないとダメな大人に(嘘)。

▲島根県　渡辺のえるさん：書き下ろしですから楽しみなのです。

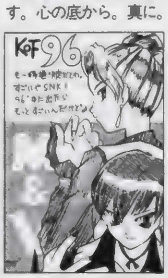
▲兵庫県　理衣斬さん：ありがとうございます。心の底から。真に。


▶千葉県　小泉英夫さん：大迫力！　怒らせたくないです。

◀滋賀県　ごちうりさん：久美ちゃんのモミ毛がたまらないそうです。レオタードだし。


▶三重県　288さん：巨乳美女だけにには何でもOK！

▲東京都　水晶竜さん：うさぎ、かわいいですよね。ぴょん。



▲北海道　鈴城芹さん：出ますかねぇ？　どうでしょうねぇ？

「自分の好きなことができません。親もそうですが、友だちも、全くわかってくれないのです。話をしても通じないのはどうしようもないです。話せば話すほどミゾは深くなるばかり。自分の進路についてマジメに考えてるのになぁ……。悩める高校3年生です。どうすれば良いんでしょう？　何かアドバイスはありませんか？」岐阜県　松方ヨウシさん：

……う〜ん、このハガキの文面からだけじゃ詳しいことがわからないので、いまいち答えようがないのですが……自分の好きなことをやり続けようとするのはけっこう大変なコトだったりします。社会はシビアですしね。お金による裏付けのない夢の追っかけは、大学行って、サラリーマンになるルートよりも不安や困難でいっぱいなのは当然でしょう。この場合の不安や困難っていう中に親や友だちの理解なんていうのも含まれているわけです。説得しなければいけないのなら、自分の夢に対する情熱が残っている限り、根気よく説得しなければいけないのでしょう。好きなこと目指してガンバッテ下さい。

「ゲーム機が増えるにしたがってTVの前がぐちゃぐちゃです。電撃床部（でいいんですよね？）の方々はどうしているんでしょう？」千葉県　山城ナガレさん：

みんな出しっぱなしです。だから、当然、歩く隙間もないほど散らかっています。まあ一応プロですから、同時進行で何機種かのゲームをプレイしなければマズイときもありますからね。……だからって散らかしてていいという理由にはなりませんけど（笑）。

「実は、最近、写真を撮られてしまいました。なんか、街を歩いてたらカメラマンという人に声をかけられて。そのとき、けっこうミニをはいてたんですが、ただ撮るだけなら○千円、パンチラなら○万円、オッパイ見せるとさらに……と言われて、パンチラまでいっときました。まあ、恥ずかしかったけど、エロ本らしいんで親とかの目に触れる可能性は低いし……なにより、『ときめき対戦ぱずるだま』欲しかったんですよ(バカ)。こういうのって……やっぱりマズイんでしょうか？」東京都　ヤスナガラミイさん：

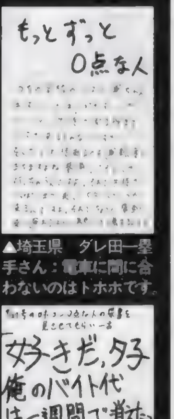
う〜ん、こういうのは人によって価値観が違うから、良いか悪いかなんて言えないですよねぇ。基本的に、何か欲しいモノがあって、ソレを手に入れるために努力（恥ずかしいのを耐えるのも努力でしょう）するのであれば、誰もそれを責めることはできないワケだし。まあ、自分をいっぱい大事にして、かわいがって、投げやりにならなければ何をしてもOKでしょう。キズついてツライのは自分だし。

12ボコン0点な人の宇宙開拓史

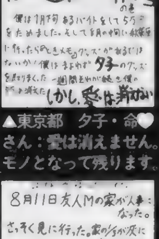
今回は久しぶりにゲームのことなのですの巻　（ほ）

PS版の『スーチーパイⅡ』がようやく発売された。このゲームにはいろいろと思い入れがある。なんたってこのコーナーの連載第1回目に取り上げたのが、前作の『スーチーパイ』でしたから。と、書いてみた後で何か違うような気がしたので調べてみたら、取り上げていたのは連載2回目でした。失敗。でもいいや。周りが『ペルソナ』ばっかりしてるから、私だけでもこのゲームのことについて書こう。さて、実は以前にSS版を買っていたのだが、諸般の事情で1回しか遊んでない。デモもバリバリ飛ばしてクリアしていたので、あまり特別な面白さは感じなかったんだが、PS版でじっくり遊んでみたら、実に良くできたゲームだと実感。とにかく、作り込みが半端じゃない。麻雀ゲームとしてはともかく、ギャルゲーとしてみたら超Aクラスのスーパーゲームでしょう。これは、PSで溢れかえっている安易なギャルゲーたちは、これの百分の一でいいから見習って欲しいモノだ。そろそろこのキャラクターたちを使った、麻雀以外のゲームも作って下さいよジャレコさん。育成なり、AVGなり。別に脱がなくてもいいからサ。

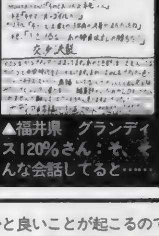
「スーチーパイ」他ジャンル移植化計画は大賛成だ。なんか久しぶりに賛同できたな。



▲埼玉県　ダレ田一星手さん：電車に間に合わないのはトホホです。



▲東京都　夕子・命♥さん：愛は消えません。モノとなって残ります。



▲福井県　グランディス120%さん：そ、そんな会話してると……。

奴隷のモード Doreinodo

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！　超お待たせですが。次の決算がいつになるか現在未定。でもとりあえずハガキ送る価値ありです！　きっとね。

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

いやー、なんか知らんけど、前号の移植化計画に『マイエンジェル』か載ってるじゃないですか。マヌケなアオリをしてしまった俺の立場は〜!? ま、元から無いけど（笑）。（中）

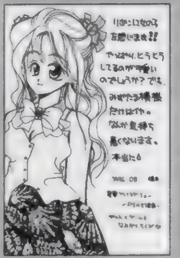
グッっとくるポーズ、というとみんなはどんなのが思い浮かぶ？ 個人的に最近気に入ったのは、ＵＨＡ味覚糖「ピピンＣ」のＣＭで、図書館のシーン最後の決めポーズ。どういうのっていうと、身体が右向きで右手はくちびるの左側に人差し指をたてる形にして左手は腰にもっていってセーラー服のスカートを指でちょいと上に引っ張るの。……全然わからんか。スマン。これはスカートを上げるしぐさもイイが、右手の位置がイイ味出してんのよ。個人的には手、もっと限定すると指の置き場所が、ポーズの好き嫌いの決め手かな。

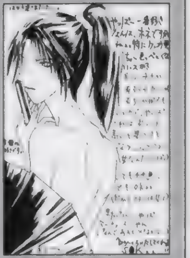
さて話は変わって、前回に引き続きアーケードネタ。『虹色町の奇跡』という、これまたクイズゲームが今回のオススメ品なんよ。『マイエンジェル』がプリメ的クイズというなら、こちらはときメモ的クイズ。つまり、クイズに答えると、女の子との仲がよくなってデートできたりするわけ。俺の場合は当然のように、東鳩っつー女教師（←この言葉に弱い（笑））をメインにプレイしとります。まだじっくりプレイしてないんで、詳しい話は次回にでも書くかな。ひょっとしたら「ダンシングアイ」の話になるかもしれんが（笑）。

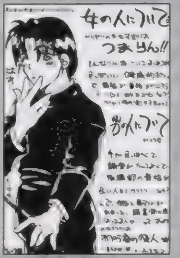
今号の移植化は「ダンシングアイ」やってます。ウヒョ。

▲京都府　月子さん：カタログだとイロイロあるそうですね。

▲福岡県　前田一夫さん：すごいデキですね。麻雀無くても楽しめます。

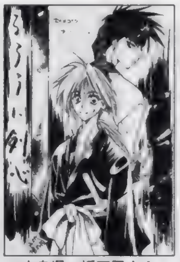

▲長野県　楠本由貴恵さん：どうして水玉は？ 気持ち悪いですか。


▲島根県　うどうジン江さん：骨がポイントですか。カルシウムですね。

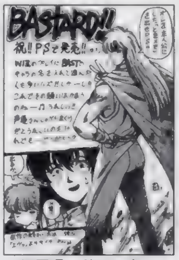

▲秋田県　傚天人さん：ちょっと肉ついてたほうが色っぽいのは確かです。

▲北海道　川崎成人さん：着物、ドキドキしちゃいますよね。ドキドキ。

▲神奈川県　ちゃたろうさん：もっとハマって下さい。お願いし ます。


▲広島県　幡田忍さん：なかなかかわいいポリゴンですけど……。

▲三重県　288さん：日本じゃないけど、イロイロいてもいいですよね。



▲福岡県　前田一夫さん：アレ、やっぱり終わっちゃったんですかね？

▲愛知県　ゆきのさん：曲というか、歌が楽しいですよね。もう超楽しい。

▲神奈川県　矢渡さん：鍛錬あるのみですよ！ やっぱり！ ＧＯ！

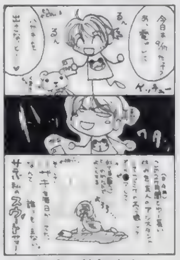
▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：コナミオリジナル格闘、期待デキそうです。

▲福岡県　うに頭さん：裏のコメント、途中で終わらせないでね（笑）。

▲岡山県　のぶすけさん：大人気急上昇中のティファ。設定もグーです。

▲岩手県　PROMISEさん：『パズルファイター』で初登場なのです！

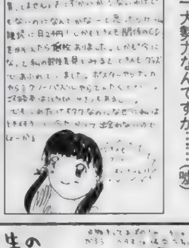
▲長崎県　川原瑞穂さん：京、嘘つ！ って感じのイカス構図です。


▲大阪府　寛智也さん：チューブな展開は……トホホでもＯＫなのでした。

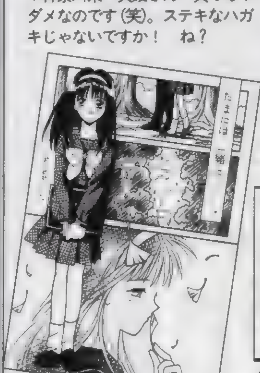
◀宮城県　陽蘭さん：ガミちゃんが可哀想な気もします。ガックリ。

◀東京都　シバタさん：楽しいですよね、「ペルソナ」。たまきちゃん仲間にしたいけど。

◀島根県　結城りうさん：現時点では不確定要素もありますが、ＰＳでゲーム化決定らしいです。

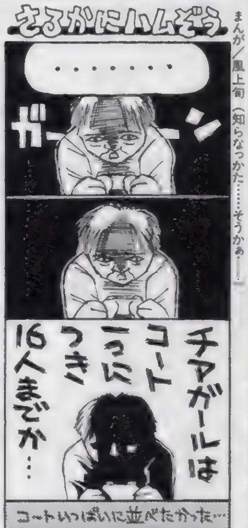

◀神奈川県　るるるさん：ときメモラーといえばアムラーに匹敵する一大勢力なんですが……（嘘）。

◀広島県　白井俊さん：受験がんばってください。１月末ってちょうど……試験直前……。


▼神奈川県　矢渡さん：笑っちゃダメなのです（笑）。ステキなハガキじゃないですか！ ね？

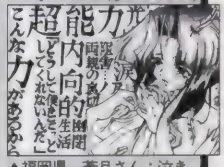
▲宮城県　陽蘭さん：そりゃそうです。服も髪も普通なら校則違反だし。

▲福岡県　きすみさん：そろそろ、『２』の情報がでてきてもいい頃。



●ゲームライター講座！「ライターさんは暇なとき何をしてますか？」山形県 まさとぽんちさん：

ライター、特に奴隷担当のバカライターさんたちの趣味はダメですから、しょうがありません。アニメ、ゲーム、ガレキ、パソコン、エロ、ロリ、ショタ、ヤオイ……キリナシ。バカ５億トンです。



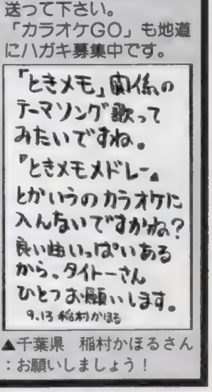
▲福岡県　蒼月さん：泣きエミリオは高ポイントです。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×です（笑）。

「プリクラＱ」プリクラで笑える写真を撮って、送って下さい。

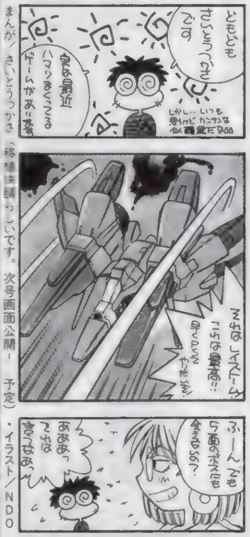
「カラオケＧＯ」も地道にハガキ募集中です。



▲千葉県　稲村かほるさん：お願いしましょう！

奴隷の王 Doreinodo

DPSどでは住所不明者の探索を6月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（4カ月も過ぎているっていうじゃないですか。ガーン）発送までは猶予を下さい。本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いて下さい。ドン！



まんが／さいとうつかさ（移植を願いしいです。次号画面公開－予定）・イラスト／NDO

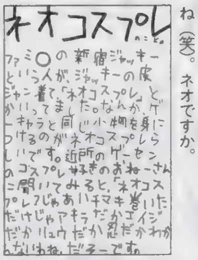
ランキング発表

240：祥人
225：TERA
200：楠本由貴恵
195：雨宮五月
190：矢渡
180：ごぢうり
155：貞雅
155：288
145：小泉英夫
145：湖山たみ
145：まいまい
145：りるひな
140：一郎あきら
135：唯津美影
120：ジョリ谷ピンタ
120：多奈竜
115：佳月ひろ
110：近江せにょ
110：小栗徹也初号機
105：貴沙羅ゆう
105：乃亜
105：幻夕貴
100：安倍茂樹、伊藤勇太
稲村かほる、ちゃたろう

●95：伊藤深海、まみこ、●90：咲羅、●85：青い優、おさP、柏田秀紀、烏、しまづやひち、碧奇魂、●80：木村吉伸、中重仁里、のぶすけ、HAL1000、夜野小太郎、●75：AKIRA・A、つくば山、にゃんにゃんとやら、ヘルカオス、よしかーひろみ、よしかづ、●70：市藤にたか、オーラちから、児玉啓太、司書とも、高丸じえ、月子、DDT、TOMY、成瀬祥雄、幡田忍、桃亀イリヒ、八代、●65：M－MASTER－ZX、片羽昭、毛の雲、寿花丸、椎名奈々、ズバットPS、ベンジャミン、●60：ウニマル、おろしや★だいこん、からくり蘭丸、苦紗美丸、GRU、砂之介、橘佳珠沙、田中将司、猫田・W、はせぶー

◀千葉県　小泉英夫さん：そ、そうですか……なんだかいいなぁ犬くん。

◀愛知県　とびしま悟稜さん：セリフ無いんですけどね。うまいです。



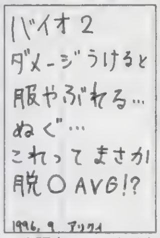
◀東京都　炭素分子さん：そうですね（笑）。ネオですか。

◀埼玉県　秋乃統弥さん：ガンバってエンディング見て下さい。

◀宮城県　一郎あきらさん：で、今はどうですか？　プレイしました？

◀東京都　成瀬祥雄さん：紅丸なかなかですし。

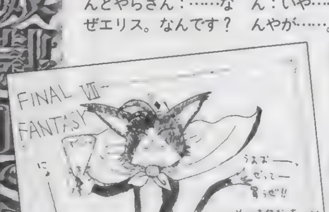
▲愛知県　にゃんにゃんとやらさん：……なぜエリス。なんです？



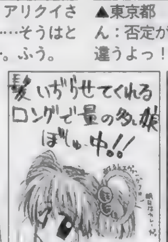
▲大阪府　アリクイさん：いや……そうはとんやが……。ふう。

▲東京都　ふりー太さん：否定が超速いです。違うよっ！

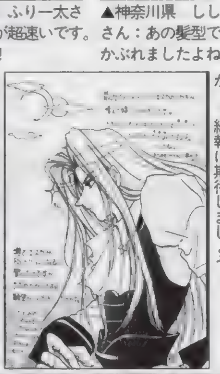
▲神奈川県　ししゃもさん：あの髪型でよくかぶれましたよね。



▲静岡県　安兵衛さん：気前良くメガホンで叩きそうです。



▲石川県　ういさん：なぜカレー？　おいしいから？



◀埼玉県　あゆむさん：本当らしいのですが……続報に期待しましょう！

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは10月25日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。お互いに弱い部分を見せあったせいか、前よりも解り合えたような気がしている2人だったが…。目の前にはついに巨大なロートバランの塔がそびえ立つ。そこに隠されている、「森の民の秘密を消しさる」ために2人は術を使い、あっさりと塔に近づいた。

「近くで見ると……さらに大きいなぁ」

いくら目を凝らしても、塔の先端は全く見えなかった。空に溶け込んでかすんでいる。横幅もとんでもない。

「多分……やつらは塔の頂上を目指しているハズよ。まあ、塔と言えば普通は昇るモノだしね。大事なモノは一番上にあると思うのが普通でしょ。このスキに私たちは下に潜りましょう」

「下に……潜るって……？」

「このロートバランの塔の地下には高さとほぼ同じくらいの深さの地下迷宮があるのよ。当然私たちが目指すのは最下層」

「高さと同じだけの深さぁ？」

「深くなればなるほど魔法を打ち消す結界力が強くなるらしいから、行けるところまで転移魔法で跳びましょ」

「ほう……良いことを聞いたな」　突然、塔の入り口の影から人が現れた。

「誰だ！」

うかつだった……あまりにもカンタンに塔に近づけたおかげで、この辺が敵の指揮中枢、本陣であることを忘れていた……

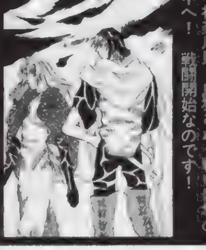
「消えるぞっ！」

敵は全部で200人以上……。分散させているとはいえ、この辺りにも50人ぐらいの気配が漂っている。集中されてしまうと面倒だ。ローディンの手を握りながら呪文を唱える。

「我望むモノ……静寂と永劫の彼方に迎え入れるモノ……」

指揮官の命令であっという間に周りが騎士でうまる。

山口県　公嗣さん：



◀神奈川県　貞雅さん：戦いは塔の中へ！　戦闘開始なのです！

ハードの神様の犬

（う）や（さ）を含む面々が、9月の連休に岡山へ行ったそうな。お目当ては、もちろん「天地〜」キャラにまつわる土地へ行くこと（見え見え（笑）、だったみたいで、（う）は美星のミルクとアイス、（さ）は砂沙美海岸の砂を拾ってきたとか。（さ）いわく、「砂沙美海岸の砂は、銀河の星の輝き〜（以下省略）」とか言ってのろけるし、（う）はミルクとアイスを一気に食べたそうで・・・。やれやれ。でも、オレは行かなくて良かったな。もし誘われていたら、清音駅のプレートなんかを盗んでお縄になっていたかも・・やれやれ。（犬）

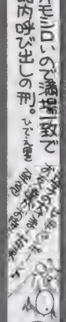
で、旅行へ行ってきた（う）が、おみやげを買ってきてくれました。備前焼きの置物です。どんなのかと言うと、コメントしようがない・・・。買うときに「しめた！」と言って買ったそうですから、おぼろげながらも想像がつくやね。まぁ、いちおう「ありがとう」と言っておきましょ。こちらも、いずれ完成予定の（う）のモニターに何を仕掛けようか画策中ですから。フフフ、楽しみ。あと、共犯の（さ）もね。スキを見せたら砂沙美海岸の砂が・・・・・・ケケケ（じつは、砂がすんごくうらやましい犬であった。いいなぁ〜砂）。

★PCBも半導体メーカーと提携して作る時代？★

もう他誌に載っているので、知っている人も多いでしょうが、AMショーでコナミがCOBRAという新たな業務用基板を発表しました。あのIBM社と技術提携しただけあって、かなりすごいCGボードです。しかし、COBRA専用のゲームは出展されず、スペックを表現するためのデモソフトが動いただけで、その能力見せつけるだけのインパクトは薄かったですね。「ハードが出来上がったばかりで、ソフトの開発はこれから」といった印象でしょうか。でも、断片的なスペックシートから推測するに、セガのMODEL3を遥かにしのぐパワーを秘めているのは確実で、あとはソフト次第ですな。間違っても「ときめきパズルだま」とかいうのは勘弁ね。PowerPCが泣きますから（笑）。

スペックはIBM社のカラーが前面に出ているといった感じで、搭載プロセッサはPowerPC603e-100MHz、PowerPC604-120MHz（？）、PowerPC403-33MHz、のトリプル構成。ポリゴンのジオメトリ演算は、PowerPC内のコ・プロセッサを使っているくさく、レンダリングは専用のチップが処理しているのが明白。しかし、これ以上のハード構成を推測するのは難しいんだな。これが！　なにせスペックだけの発表だから、ハードウエア構成なんか書いていないし、肝心な資料シートは某誌（A社）に持ち去られたという「ウワサ」で入手できないありさま。個人的には、各プロセッサの役割とメモリを含むハード構成を知りたかったんですけどね。

いちおう、知り得たスペックを羅列すると…100万min〜500万maxポリゴン／秒、αブレンディング、点光源、面光源、スポットライティング、ベクトル描画、バイリニア＆トライリニアフィルタリング、MIPマップ・リフラクションマッピング、各種シェーディング、アンチエイリアシング、シザーステイング、フォグ、32ビットZバッファ…が主だったところ。今回は、予定を変更してCOBRAネタお届けしましたが、次回こそ現実的な次世代PS計画をやりますから…どうかお許しを〜ってネ。



砂が……そんなにうらやましいですか。甲子園みたいなモノ？　ねえ（魔）

今はこれだと思うのです

いやはや、この原稿を書いている現在（?日PM11：24）もウズウズが止まらない（さ）です。なぜか？　そうです、もうすぐ待ちに待ったSS『サクラ大戦』の発売日なのですっ！　予約しなかったオイラは、限定版（オイラは“b”）が手に入るかとっても不安……。パーティを集って早朝から秋葉原に出撃するぞっ、と気合いが入ったところでお仕事、お仕事。

バイパーIIに見切りをつけたオイラは、ライデンにくら替え。何が良いって、装甲が堅いのなんのって。レーザーをまともに喰らっても3分の1しか減らないんですから。てなワケで、ライデン搭乗者はかなりうまい人がいますが、あえて今回からライデン攻略をします。オイラは巷で良く見かける待ち（“ぎみ”も含む）ライデンとは違い、アクティブに攻撃を仕掛ける戦法で戦っています。積極的に攻めるのに有効なのが、なんといっても斜め前ダッシュでのバズーカ攻撃。敵を転ばせたら、グランドボムを起き上がりに重ねるようにして出し、敵とすれ違うように前ダッシュバズーカを狙う。この有効性は、次号でまた。「サクラ大戦」買いに行くぞぉ〜。

9月27日の秋葉原はサクラ大戦限定版ゲットのため行列がたくさんできたそうです。キミはその中の1人だったわけだね。トホ（笑）。

奴隷の王 Doreinodo

いま原稿を書きながら『ペルソナ』をプレイしています。じつは、（ち）はいわゆる次世代機（新世代機）のRPGをプレイするのは初めてなんです。戦闘が長いものの結構気に入ってます（じつは「女神転生」シリーズをプレイするのも初めてだったりして……）。やるきになれるRPGってのは、良く出来てますねしかし。あとは、次のはまれるRPGに期待しますかね。「FF」も好きだけど、ストーリーを追っかけるタイプ（多分）だから長持ちはしなさそうだしねぇ。キャラ育成の要素が強い系が待ちどおしいですね。

「実は今、教え子と付き合ってます(笑)。私、今年で24歳になる高校教師なんですが、彼は17。なんか大笑いですね。出会いはまるでマンガのよう。夏に旅行に行ったら、偶然彼と出会っちゃって、行動を共にするウチに夏の恋はまやかしってなもんで、そんなんなって……このまま続くかわからないですけど、すでに鍵をかけた準備室での密会は病みつきになりそうです。まだ、他の生徒が廊下を歩いている音が聞こえてくる環境での恋愛行為は通常の2.8倍増。先はわかりませんが楽しかったので報告してみました」埼玉県　ロウスさん：

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントプレゼント！　冒険初心者のみなさん、やっみ？　ねってば！　（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全部値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！

あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回募集するクエスト19は大陸中央に位置する都市ゴーリアのアウグスク派正統教会本部の護衛任務です。アウグスク派自体は無抵抗の抵抗を訴える、戦闘とはほど遠い宗派ですが、最近教会内部で対立が起こり、リーベル派と呼ばれる極右派と抗争状態に突入しています。しかしアウグスク派の構成員自体に戦闘能力、というよりも戦闘意志が欠けているため、今回の依頼となりました。状況選択は以下の3つ。①正面入り口警護、②裏口及び中2階研究室警護、③3階執務室警護。数字を能力値とは別に記入してください。記入のない場合はランダムで決定されます。要注意ね！

締め切りは次号（33号）発売日の10月25日（消印有効）。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「DPSど19」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。なので、今回の募集分は次の次発売の34号発表となります。わかりにくいので気をつけてね。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第33号　10月25日発売号（第30号発表＋第36号分募集）

第34号　11月8日発売号（第31号発表＋第37号分募集）

第35号　11月22日発売号（第32号発表＋第38号分募集）

今回のあて先は「DPSど19」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い

●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い

●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士

●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い

●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。

E：爆火師

●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。

F：火の操術士

G：水の操術士

H：風の操術士

※操術士

●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士

J：水の符術士

K：風の符術士

※符術士

●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶

●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。

M：言霊使い

●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士

●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍

●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者

●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い

●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い

●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い

●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは29号募集分の発表

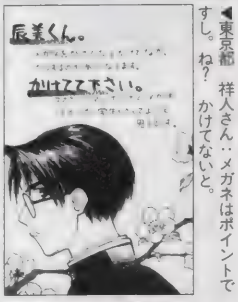
▲宮城県　陽蘭さん：それにしてもナルシアちゃん描いてちゃまずいような……。

▲京都府　ひろぷうさん：たまらんですか。うんうんわかります。うん。

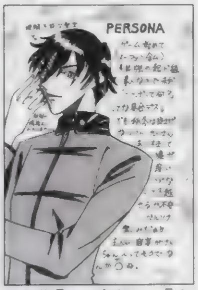
まんが／神奈川県　多奈竜（ダンっていった）・イラスト／C次郎

▲東京都　咲羅さん：彼女強いですから。はやくPSでやりたい！

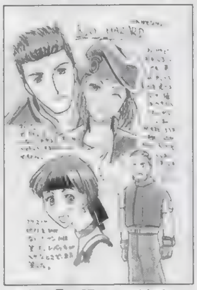
▲北海道　TOMYさん：大人になったらナルシアちゃんはきっとステキです。



◀東京都　祥人さん：メガネはポイントですし。ね？　かけてないと。

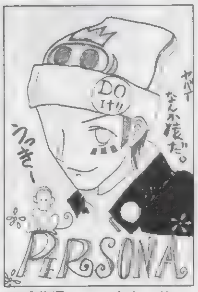


▲千葉県　一光さん：『ペルソナ』ギャル度高くデキるのが楽しいらしいです。



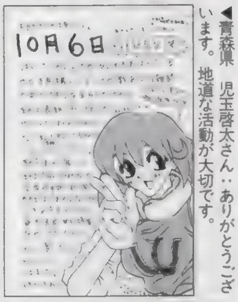
▲埼玉県　眠るカバさん：見てるだけでも楽しいからスゴイですよね。

◀愛知県　中重仁里さん：これも続報が待ち遠しいタイトルです。

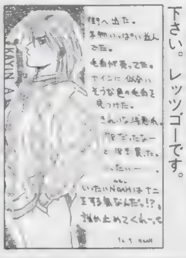


▲千葉県　ケンさん：サルですよ。彼。ウヒャヒャヒャヒャヒャって言ってますし。

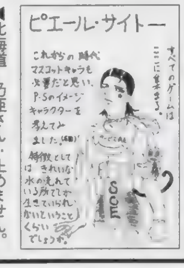
▲宮崎県　しづき慎さん：お見事ですねぇ。髪の色もいって欲しかった。



◀青森県　児玉啓太さん：ありがとうございます。地道な活動が大切です。



◀北海道　乃亜さん：止めません。愛ある限りどこまでもいっちゃって下さい。レッツゴーです。



▲大阪府　雨宮五月さん：花火は楽しいですよね。

◀愛知県　植田智博さん：考えてみても……友情ですね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！　上を見るとわかるように、今回は前回とうって変わってイキテます。でも24歳女教師でDPSどの読者(笑)。実際いるんだからこりゃ不思議なのでした。

またもこのハミダシだけ書体がちがう……なぜ？

ましょ、大会。ね、（魔）さん。お願い。……前フリ長すぎでもうスペースがわずかです。ごめんなさい。というわけで、清子ちゃん攻略。まず、相手が遠くでジャンプしたとき。これは着地に会わせてちょっと早めにスライディング。しゃがみ攻撃は空中ガード不能な点を利用します。次、ガードキャンセル。これは弱ゲッツーストライカー。強でもいいけどダメージ量は同じだし、こっちは外したときのスキが大きいからね。相手の攻撃の切れ間にガーキャンするなら弱通天閣打法でもＯＫ。遠距離での牽制は弱大リーグソフトボール。これならスライディングを持っている相手でも、下をくぐれないからね。たまに強で出すと、相手の飛び込みも牽制できるのでグッドです。ああ、もう終わりですか？　（平）

Nights of Knights

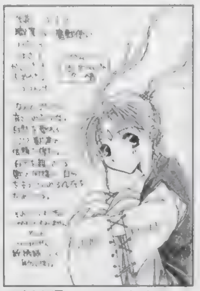
クエストナンバー16発表
29号募集分

クエスト16はガンドルフ研究所、沈黙の調査です。隔離された北の孤島タールにある、魔術ギルド直轄研究所が音信不通となったために冒険者が派遣されました。研究所は壊滅状態。原因は禁呪と言われる古代魔神召喚の儀式が原因らしく、最終的には大ボス、魔神ラーガルオスとの一騎打ちとなりました。この際、最も有効なアイテムだったのが①の破邪封印の書。職業との組み合わせもありますが、効果バツグンだったようです。

MVP

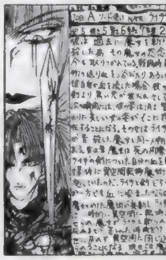
▲岐阜県　長月九十九さん：選択したアイテムは③のカラムジャタンの香だったんですが、パラメータと職業の選択のうまさで（というか職業①、②は補正値がありますし）見事大ボスを倒しました。こんな変な数値（力が弱め）の戦士もありです。実際強かったですし。本当の職業が女将さんっていう設定もなかなかＯＫです。過去の傷も光ってます（笑）。

▲宮崎県　風水りあさん：カワイイ娘が放送禁止用語。それだけで強そう。



▲新潟県　りるひなさん：ターザン、狼少年ケンのよう。実際ありそうです。

◀愛媛県　ｔｋｅさん：心も失ってしまったわけですね……。

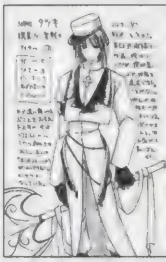


◀愛媛県　ＧＲＵさん：死の怨念は怖いです。かなり怖いです。

◀神奈川県　矢渡さん：泣き虫ネコ娘は漢の必需品らしいです（ウワサ）。

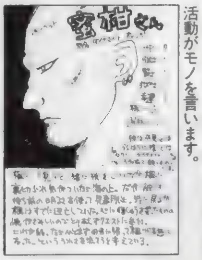
◀富山県　丸大屋業平さん：当然わたくしですね。当然です。

◀大阪府　砂之介さん：止まらないんですね。しょうがないかもしれません。



◀埼玉県　眠るカバさん：ヤケになってるんですか……。うんーですね。

◀神奈川県　近江せにょさん：グスグスしててカワイイかもしれません。

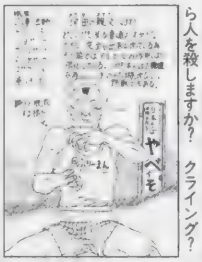


◀北海道　平口京さん：復讐は地道な活動がモノを言います。

◀富山県　艶山車さん：中に着ているシャツの柄がナイスです。

◀北海道　長井みちるさん：本当はクエスト15？　番号記入漏れです。

◀東京都　星宿さん：この髪で拳法士。強そうだからよけい怖いかも。



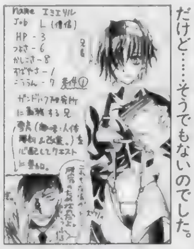
◀山形県　石頭硬太郎さん：泣きながら人を殺しますか？　クライング？

◀長野県　湖山たみさん：爆弾作ってゴゴッゴー！　低血圧ですか。

◀秋田県　市藤にたかさん：裏の沙絵ちゃんもステキなのでした。

◀大阪府　唯津美彩さん：「炎の～」ですか。最初は普通だったのに（笑）。

◀東京都　貴沙羅ゆうさん：ヘテクロノミア（金銀妖眼）は怖いです。

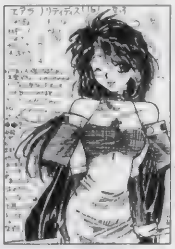


◀宮城県　一郎あきらさん：一見Ｈだけど……そうでもないのでした。

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：重い鎧を着て動けるだけスゴイです。

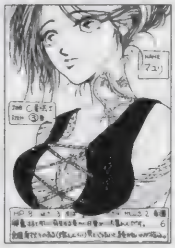
◀長野県　楠本由貴恵さん：どこか複雑な心の持ち主なのですね。

◀大阪府　寛智也さん：そりゃそうです。でもＴバックなら怒りません。



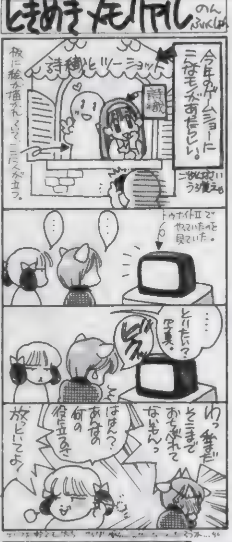
◀北海道　長井みちるさん：カンタンなコマンドで強力な技。強いです。

◀大分県　ませんさん：身体が重くなるんですね。ズゥーンと。

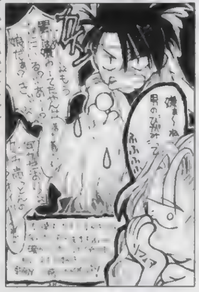


◀埼玉県　ｔｏｒｉｃｏさん：バインがポインで重そうです。

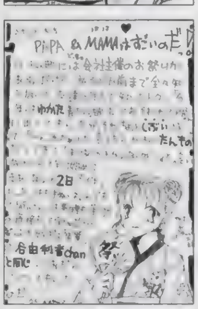
◀北海道　ＴＯＭＹさん：天気予報士ってなんだかカッコイイです。



まんが／猫有馬（ゲームショウはそんなんばっかでした。楽しかったからいいですけど）

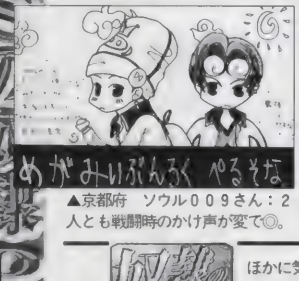


◀茨城県　えせなみだろさん：ソフィアがどことなく怖くて良いです。



◀島根県　渡辺のえるさん：スゴイですよね。ソンケーして行っちゃって下さい。

◀長野県　楠本由貴恵さん：１００枚ですか……ありがとうございます。真剣に。

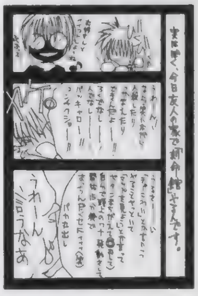


▲京都府　ソウル００９さん：２人とも戦闘時のかけ声が変で◎。

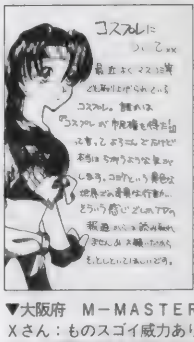
今、編集部では編集長からバイトまで「ペルソナ」にハマっています。そういう私もですが、やっぱりおもしろいです。昔、このはみ出しで言った通りオススメです。3Dダンジョンが苦手な人でも、常に画面上に2Dマップが表示されているので大丈夫。とくに戦闘シーンが楽しい。何ってモンスターが喋るんですよ。もうピクシーやセイレーンなんかがカワイイくってたまりません。そのワリには戦闘やダンジョンに入るときの読み込みは速いし。「メガテン」シリーズのファンじゃなかった人は、ぜひこのゲームで！（う）

まんが／白虎かなめ（ポスター、みゆりちゃんのだけあっという間に無くなったらしいです）

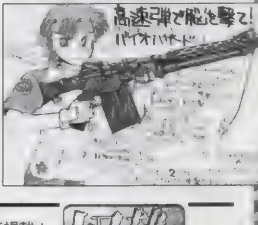
◀東京都　貴沙羅ゆうさん：後は演出でしょうね。怖さの演出。大事です。



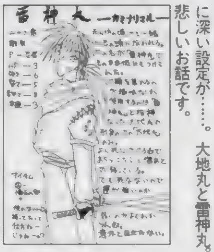
◀東京都　佳月ひろさん：自分のワナで死。よくあるので笑えません。



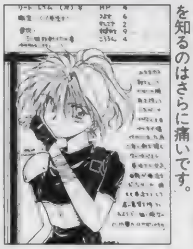
◀長崎県　三越夕子さん：カワイイから良いですけどね。変に煽るのは×。



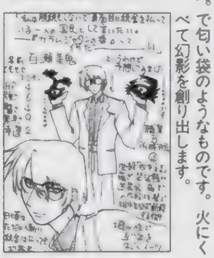
▼大阪府　M－MASTER・ZXさん：ものスゴイ威力ありそう。



◀秋田県　橘弐一さん：裏にはさらに深い設定が……。大地丸と雷神丸。悲しいお話です。

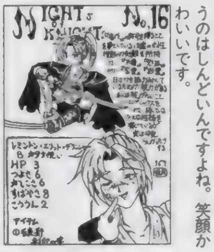


◀静岡県　紺野水青さん：殴ると手も痛いですからね。自らもその痛みを知るのはさらに痛いです。



◀神奈川県　皇R玲司さん：香なので匂い袋のようなものです。火にくべて幻影を創り出します。

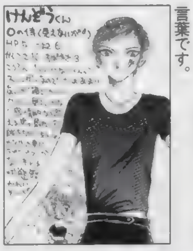
◀愛知県　中重仁里さん：紙芝居一座とかなんでしょうか？　犬とかサルとかいて。



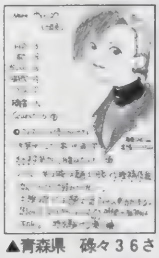
◀長野県　亜月さん：片手で剣を使うのはしんどいんですよね。笑顔がかわいいです。

◀埼玉県　青い優さん：褐色のエルフは邪教の徒であることが多いんですが、彼は違いそうです。

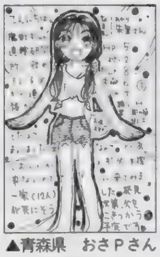
◀福島県　橘佳珠沙さん：妻の顔が怖いです。なんとかしてください。妻が人形ですか。



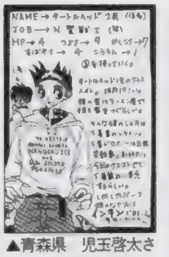
◀神奈川県　ちゃたろうさん：ちょーうざうざ。なかなかステキな合言葉です。



▲青森県　破々36さん：鳥と白鳥には気を付けろデスね？



▲青森県　おさPさん：12人家族ですか。大所帯でいいです。



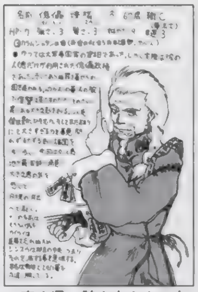
▲青森県　児玉啓太さん：インキンでは死なないようね……。

▲茨城県　まみこさん：出前帰りに大冒険ですか。ドレスで。

▲宮崎県　しづき慎さん：手編みのニットで寒さもヘッチャラ。

▲北海道　鈴城芹さん：斬糸であやとり。かなり画期的です。

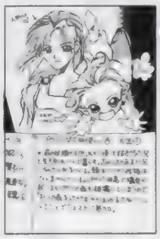
▲大阪府　雨宮五月さん：マニピュレーターがカッコヨスギです。



▲富山県　艶山車さん：本名を眠らせた男……。強そうです。ヒゲだけど。

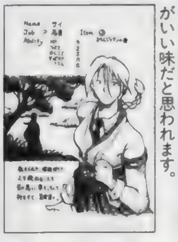
▲新潟県　影都さん：髪の毛も鍛えてるんでしょうか？いったいどうやって？

◀大阪府　櫻井響さん：涙は流さないんでしょうか？

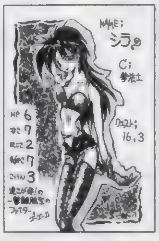


◀岐阜県　枇帷斉さん：オイラでイェイがカワイイです。

◀岡山県　羽倉篤史さん：ピョンピョン跳び回りますか？

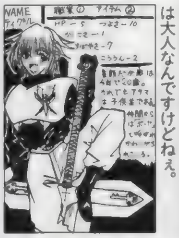


◀埼玉県　霞のMさん：ネクタイがいい味だと思われます。



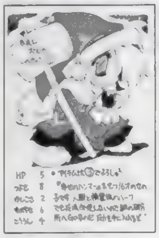
◀愛媛県　たっぷさん：ガーターとパンツの組み合わせがウキ。

◀東京都　祥人さん：少しいっちゃってるくさいのが◎です。



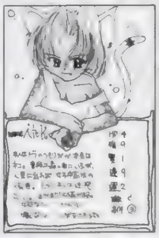
◀愛媛県　甲斐つるぎさん：中身は大人なんですけどねぇ。

◀愛媛県　海松屋いさぎさん：拳で剣で分かり合えるはず。

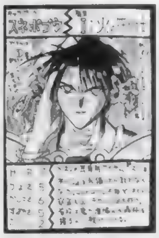


◀福井県　平野恭代さん：チョコチョコしてそうでカワイイです。

◀神奈川県　有久翼さん：対談がなかなか楽しくていいのです。



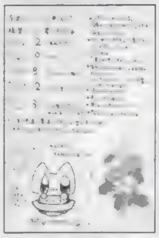
◀栃木県　たかたかさん：女子中高生に人気。話せるんでしょうか？



◀千葉県　秘色さん：耳アイテムは……いやですねぇ。

◀北海道　香月りんさん：胸の谷間がもう……正義ですから。

◀東京都　伊藤深海さん：疑問は信仰心の低下につながります。



◀神奈川県　？の種さん：久しぶり……って……(笑)。

私の奴隷の仕事はここだけなの。だからよろしくね。というわけで「あすか120%」清子ちゃん攻略その4：最近、みんなペルソナ様遊びに夢中です。おかげさんで「あすか」の対戦とか、あんまりやってないんです。しかたがないので、今回は清子ちゃんで対戦する際の、さまざまな局面での対処法をお教えしましょう。ってなんか偉そうですね。すみません。そうそう、すみませんといえば全国の清子ちゃんファンにお詫びしなければいけないことがひとつ。前回(ほ)さんの言っていたメモリーカードシール大会、実は俺は不参加だったんです。徹夜続きで疲れてたんで、帰って寝てたらその間に大会終わっちゃってるっていうじゃないですか。参加してればもしかしたら清子ちゃんのメモリーカードシールが付録になってたかもしれなかったのに……。というわけで、次にメモリーカードシール付録に付けるときは、もう1回やりへ

次回は第30号の結果発表！

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は7230でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はありませんでした。残念。ラッキー4で掲載されたハガキがどれかは明かしません……なんか偉そうですしね。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えて下さい！

うぃっす元祖電撃サターンのコーナーでおます。さて、現在密かに気になるソフトに「銀河英雄伝説」があるのですが、このソフト、過去に作品に恵まれていないのでちょっと引っかかります。クエストのパソコン版はそこそこだったのですが、家庭用はク○しかなかったですね。それでも原作好きだし、気になるから買ってしまいますけどね。しかし、10〜11月中で欲しいソフトが少なくてSSはちょっとさみしいかな。かといってPSにも気になるのがあるわけじゃないので財布のヒモは固くなりますな。大作待ちかねぇ。（ち）

ナルシア伝説

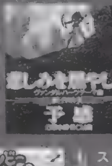
まんが　岐阜県　田中将司（ナルシア伝説一挙公開！　ステキです）

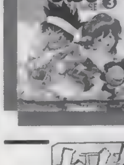
GMCD News

今回オススメのGMCDは「エターナルメロディ」だ。収録されている曲は、SS版・PS版、それぞれのオープニング&エンディングに歌詞を追加した（フルサイズで新録音している）ものをはじめ、元S.S.T BANDの並木晃一氏によるインスト・アレンジ曲といった様々なサウンドスタイルが凝縮したものになっているのだ。また、[illegible]としての"スーパー・ピクチャーCD"も見逃せないぞ。

10月18日発売
- 「プリクラ大作戦」¥1,500（税込）ポニーキャニオン
- 「エターナルメロディ」¥2,500（税込）ポニーキャニオン

10月21日発売
- 「フォーチュンクエスト外伝"パステルの旅立ち"ドラマコレクション Vol.3」¥2,800（税込）エアーズ
- 「夢はひとりみるものじゃない／國府田マリ子」¥1,000（税込）キング
- 「ヴァンダルハーツ オリジナル・ゲーム・サントラ」¥2,200（税込）キング
- 「悲しみを燃やして／ヤドランカ」¥1,000（税込）キング
- 「ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.5」¥3,000（税込）キング





スペシャルCDS

ゲームソフト激論座談会

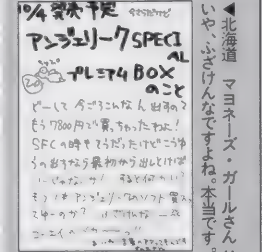
「別にSSキライ班じゃないんですけど、PSってリリーススゴイですよね。総合誌のデータとか見てると本体販売数は他の新世代機にものスゴイ差で勝ってるみたいだし。その辺が原因ですかねぇ。だって、SSは『サクラ大戦』のあと、買うモノが無いけど、PSは『ペルソナ』の後も『サイキックフォース』とか、『スタグラ』『ヴァンダルハーツ』なんて感じで続きますモン。某天堂のソフトリリースの少なさと反比例してますよね。まあ、このままズッと天下が続くワケじゃないだろうけど、しばらくPSで楽しみたいと思います」大阪府 ヒジリ秋吉さん：

魔：ウッス。そうですなぁ。PSはソフトリリース充実してきたよね。別に長期的なモノで見なくても来月買うソフトの中に何本PSのタイトルが入っていることか。

う：ソフトの質もPSだけじゃなくて、ゲーム業界全体で上がってきてはいるしね。クソゲー率ってファミコンブームの時よりかなり減ったと思うな。

ほ：大作出現率は変わってない気もするが。

ち：まあ、それはしょうがないでしょう。とりあえず今年の年末はPSの天下と言っても間違いじゃないくらい、最大のライバルSSと、台数に差が出ちゃったしね。



◀北海道　マヨネーズ・ガールさん：いや、ふざけんなですよね。本当です。

魔：でも新世代機ではトップと言っても、FC、SFCに比べればまだまだなわけで、この先は不安定だよね。N64はこのままで終わらないだろうし、来年春〜夏発売と言われるパナソニックの新ハード「M2」はPSのスペックを遥かにしのぐモノになるのは明白だし。

ち：でもM2は4倍速CDロムで、DVDロムじゃないらしいですな。

う：あ、そう。DVDロムの大容量（CDロム約27枚分）だったら無敵だったかもしれないのに。

ほ：きっとM2用ソフトはCD12枚組なんていうのがバンバン出てですな、パソコンHゲーのように毎年枚数が増えていくんですよ。

う：Hアリなのかなぁ？

魔：まだその辺はわからないみたいよ。もしかしたら×かも。パナソニックはソニーの成功、3DOの失敗を手本として戦略を練ってくるだろうから……。

う：最初は「このマシンはゲーム機です」って感じかな（笑）。

「『ペルソナ』良すぎです。実は既に2回目……。シナリオなんかのボリュームはちょっとまあ、物足りない感じはありましたが、い〜い感じです。キャラの性格や、設定がとても感心するくらい深く作りこまれているのがいいです。私の中ではコレまでのPSのRPG（『幻想』『ポポロ』）を超えました」群馬県　ほとほーむさん：

ち：いいですな。『ペルソナ』。

魔：電撃床部（バカライター所属）の専属PSとモニターに「あすか」が表示されていないのは半年ぶりかもしれない。

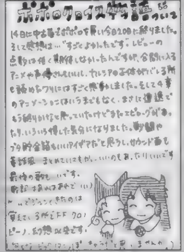
う：レベルが上がるほど、ギャル度をUPさせられるのがいいですな。私のペルソナはほとんどギャルです。アメノウズメのセクシーダンスがたまらないので、レベル40になっても消去できないし。

ほ：サンプル（デバックモード付き）でズルして作ったレベル80のペルソナを製品版に持ってきてラクして先に進もうと思ったら、MPが1発で無くなるからやめた。

魔：いいゲームなんだからちゃんとズルせずプレイしないと。アクセス多くて（でもSS「デビサマ」よりはまし）セーブポイントが少なくて、なんかクソゲーの匂いが漂ってくるのに、ついつい遊んでしまうこの魔力はいったい…。

う：やはりギャルですな。

「『ときめき対戦ぱずるだま』…ムズイです。ぱずるだま初心者の私にはクリア不可能のようです。



◀石川県　片羽昭さん：とりあえずやってみて下さいなのです。

アーケードならわかりますけど、なんでラクチンモードとかついてないんでしょう？　なんかいい作戦はありませんか？」山形県　サクラサクラさん：

魔：……オレも自分の実力じゃ全キャラクリアは不可能だと思う。みたいなぁ……エンディング。

ち：なんでこのゲームで初めて、「ぱずるだま」に触るユーザーも多いって点に配慮しなかったんですかな？　アクション要素の高いゲームはそれだけでユーザーを絞り込むってのに。

う：買わなかったら、いいや。

ほ：同じく。

魔：とりあえず、今号115ページからの攻略を読んで努力するしかないなぁ。そのうちウラワザで無敵技とか発見されればOKなんだけどね。

「『マジカルドロップ2』がSSで発売されましたが、PSでは出ないんでしょうか？　オリジナルのイラストがいいんですよぉ」神奈川県　怒頭紘孝さん：

魔：予定ないみたいです……。オレはSS版買ったからなぁ。

う：SFC版で我慢は？

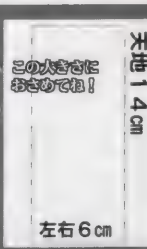
ち：音と絵のキレイさかげんが違いすぎですな。

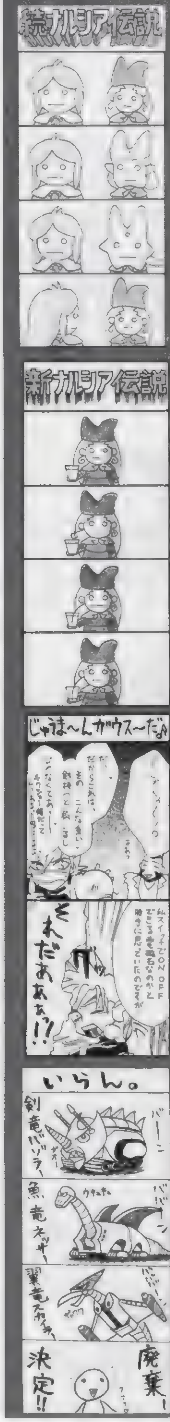
魔：『水滸演武』じゃだめ？

お笑い4コマ道場

マンガでしょうやっぱり。マンガ。そして4コマです。とにかく送っておくと、いつ採用されるかわからなくて超ドッキドキ。良いモノはバンバン掲載していくよ。だからガンバッて送ってね！（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですか）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ[illegible]に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かも（ホントなのか？）！



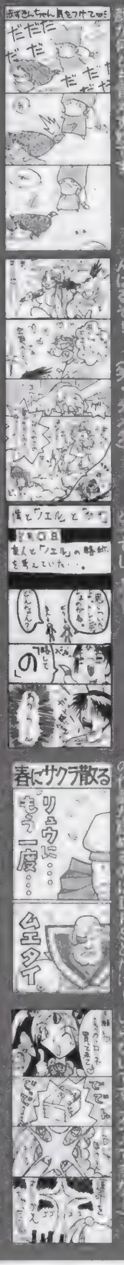


◀[illegible]：[illegible]あなたはいったい何者かの[illegible]

◀[illegible]：……もうここまでくる[illegible]らに新しいステージへ上がってください

◀東京都　祥人さん：それかぁぁぁ！　スイッチ[illegible]その場で考え[illegible]ることは良くあることです。

◀千葉県　オーラちからさん：そ、そ、そんなぁ！　もしかしたら彼らがいない[illegible]いイベントがあるかもしれないじゃ[illegible]ないですか……。

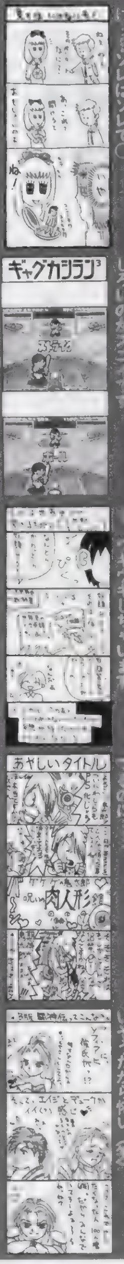


◀京都府　[illegible]：[illegible]すよね…[illegible]倒れた王子の顔が何とも言えず妙です。

◀大阪府　[illegible]：[illegible]そんな感じなんですね[illegible]んばるぞ！（笑・タイタン）

◀[illegible]：[illegible]と思うんですけど。[illegible]とでしょう？

◀[illegible]：[illegible]号に期待！　岐阜県の田中将司さんの作品が読めるのはDPSだけ！　ねぇ…[illegible]いらないです（ダメですか？）。



◀富山県　岩木裕志さん：変身するわけでもなく、ただアイサツするだけ・・ソレはソレで○

◀岐阜県　田中将司さん：岐阜県の大量に送られてくるのにみんなおもしろい[illegible]

◀秋田県　葵かずきさん：聞き違うとずっとおかしいので注意しましょ[illegible]ワクワキしちゃいます

◀福岡県　蒼月さん：ありませんか…悲しいですね。父さんも血走っ[illegible]のに…。

◀北海道　乃亜さん：ホントに100人くらい[illegible]読者様はGB買ってしまいそうだから怖い[illegible]

場合などです。久美ちゃんは基本的に攻めたてるより、待っている（こちらからは攻めず、相手の攻撃をガードキャンセルして攻める？　ちょっとズルイ戦法）ほうが強いです。そのため慣れないうちは、相手を転ばせても連続技狙わず、距離を取って待ちに徹した方がいいでしょう。ただし、これでは「あすか120%」の楽しさを35%も体験していない」と言ってもいいでしょう。やはり格闘ゲームは攻めてこそ華です。話がだいぶズレましたのでもとに戻しましょう。開始直後など飛び込める位置なら、そのまま飛び込みからの連続技を狙い、相手との距離がある場合は飛び道具のスティックショットで牽制するのがいいでしょう。近づきたいときは、飛び道具をダッシュで飛び道具を追いかける感じで近づきましょう。これなら技を出されても、飛び道具を喰らうか悪くても相殺で済みます。（う）

とりあえず9月の終わりの、ゲーム発売ラッシュはすごかったです。PSは「ペルソナ」だし、SSは「さくら大戦」やら「マジカルドロップ2」もう大変です（もちろんこれだけではない。他にもゲーム買ったし、LDまで……あぁオレ様って……）。9月の中旬に旅行にいったので、ただでさえ金がないというのに。でも、好きだからしょうがないか……（ってコレばっかり）。そういえば編集の中川さんも両国に引っ越してきました。平吉さんもひとり暮らしを始めたのですが、別の所でした。裏切り者。（う）

なんだかとても唐突に藤子・F・不二雄先生が逝ってしまった。藤子先生のマンガで育ったので、手塚治虫先生のときよりもショックでかいです。寝耳に水なできごとだったんで、初めてその知らせを聞いたときは思わず錯乱してしまった。これで「T・Pぼん」の新作は読めなくなった。いつか必ず「エスパー魔美」の続編を書いてくれると信じてたのに、その望みも絶たれた。いや、信じるのは早い。プレスリーだって生きていたくらいだから、きっとどこかで生きているに違いない（まだ少し錯乱している）。（ほ）

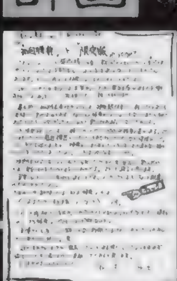
「あすか120%」読めないだろう久美ちゃん攻略その6：きっと誰も気がつかないだろうけど、私は(こっそり)書きます・基本戦法編②……（って、このタイトル長すぎです）さてさて、前回は基本的な攻め方の〝転ばせた場合〟と〝飛び込む場合〟でしたね。まずは〝飛び込む場合〟の続きです。飛び込む場合はなるべく強攻撃で……というのは前回お話した通りです。弱だと↓↓系の必殺技(対空技ですね)で簡単に返されてしまうからです。当たったら連続技を確実に決めましょう。このあとは前回の〝転ばせた場合〟に続きます。ただし、このときただ飛び込んだのではまず対空技で迎撃されます。たまに2段ジャンプやスピニングスワンキックを混ぜるなど、タイミングをズラしてやることも大事です。●離れている場合……ゲーム開始直後や相手が距離を取ったとき。また、相手のバーニングゲージを警戒して自分から離れた

PS拡張計画

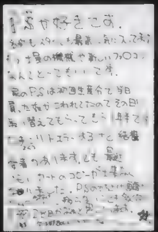
最近は『ペルソナ』三昧な（ち）です。音響効果が新世代機らしい演出で良いですね。女の子系がかわいくって◎。

さて、いまのPSに足りない物って何でしょうか？　ハードの性能自体はまだ一線級だし、『FFⅦ』が出るから現行機の寿命も延びそうですし。まあ、必要な物でもソニーはなかなか出してくれないから我慢するしかないですけど。

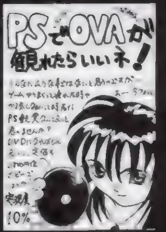
「拡張メモリを出して欲しいという意見が多いみたいですけれど、周辺機器として出すよりも、現状の問題点を洗い出したマイナーチェンジをして欲しいです。当然完全互換で」新潟県　するまるさん：現行のPSに各種の問題があるのは事実です。大成功しているハードだけど、気になるところは気になっちゃいますね。希望が多し。



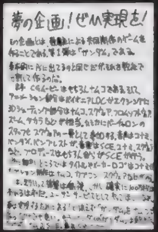
◀広島県　此土さん：初回特典と限定版、そろそろ飽きてきてる人も…。



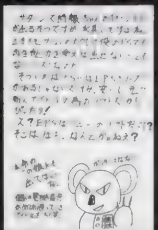
▲愛知県　TAKEさん：2年使ったんだからとも考えられますし。



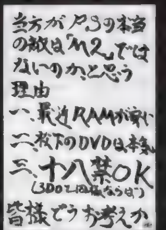
▲千葉県　小泉英夫さん：短い映画とかなら可能ですよね。



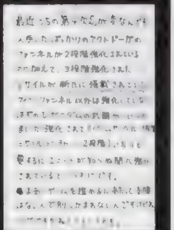
▲岩手県　三島金八さん：これは誰もが心に秘めていると思います。



▲広島県　爪斬り抜刀斎さん：ガックリですよねぇ……。PSでも！



▲東京都　宮村延宏さん：DVDではないということですが。



▲千葉県　オーラちからさん：なんとなく嬉しいからOKでしょう。

他機種のことも話したい

どーも、(平)です。今回も清子ちゃん攻略だけかと思ったら、秋葉原で買い物して、さあ家に帰って遊ぼうと思っていたところで（魔）さんにガッと捕まりました。いっちょよろしく。

N64　「ウェーブレース」が発売されました。N64の発売とほぼ時を同じくして出たゲーム以外では、初のタイトルっちゅーことになりますな。これが結構ヨイのです。……でも待たせすぎ。まぁ、コレで勢いにのって後続のタイトルが出てくれればいいんですけど。『J2』が11月ってウワサなので期待しましょ。ジョゼットはカワイイです。マジで。

SS　9月27日の怒涛のラッシュは無事乗り越えられたでしょうか？　それ以降は今のところコレってのがないんで、思い切って押さえるべき物は押さえておいていいんじゃないですかね。「サクラ大戦」『マジドロ2』『ぷくんパ』あたりかな？　SS最後といわれている18禁の『若草物語』とかもいいかも。見てないから良くわからないけど(すまん)。

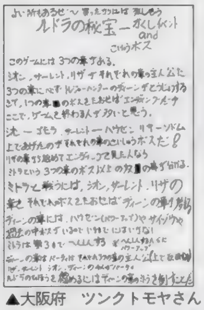
パソコン　そろそろゲームもCD化が激しいんで、ドライブを買おうかと思っている今日この頃。ムダウィンドウズして色々遊びたいし。特にこれ、っていうタイトルはないんだけど、『忘れえぬ炎』とか、TRPGファンとしてはチェックしておきたいです。

その他　SFCの『ドラクエⅢ』は、いまだにしぶとく発売日未定ですか。早くしてください。それまではPSの『ペルソナ』とかSFCの『ウィザードリィ外伝Ⅳ』、FXの『ブルーブレイカー』でもやって待ってましょ。……終わるまで結構かかりそうです。

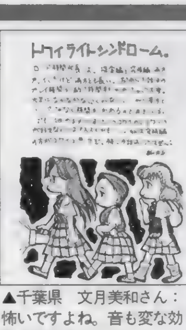
クソゲーマー万才

『アウトラン』、『アフターバーナーⅡ』、『サンダーフォース』など、最近SSで昔のゲームが発売されました。もう、懐かしくっていい感じです。昔の良きゲームって、やっぱりいいですね。今後も期待してます。（う）

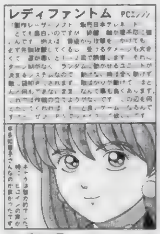
なんでこんなふうにスキマが…あくのでしょう



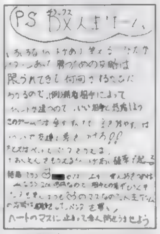
▲大阪府　ツンクトモヤさん：こうすればおもしろくなるっていうハガキも募集中です。



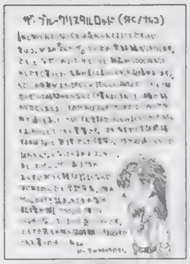
▲千葉県　文月美和さん：怖いですよね。音も変な効果音とか多いですし。



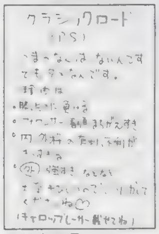
▲愛知県　MASAさん：リメイクして欲しいです。本当に。



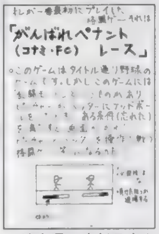
▲大阪府　ツンクトモヤさん：結婚大事です。あと赤ちゃん。



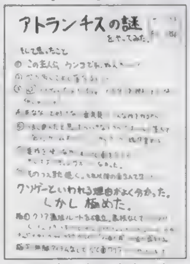
▲大阪府　雨宮五月さん：みんな「FFⅡ」やってましたし。ねえ。



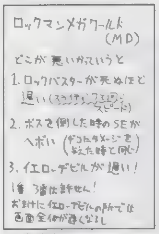
▲神奈川県　サーペントの健さん：勝ったのに負けるのは……。



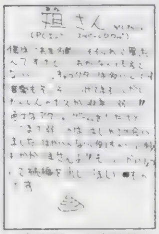
▲岐阜県　直射月光さん：なりましたよねぇ。楽しかったんです。



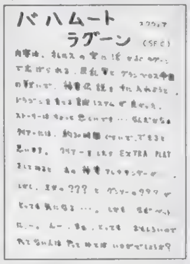
▲大阪府　あーすまんさん：楽しかったでしょ？　どうでした？　ダメ？



▲東京都　ミュートロンさん：当時泣けるとまで言われてました。

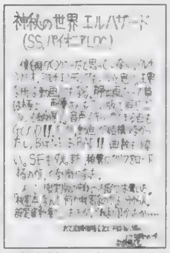


▲東京都　大室政治さん：絵がいまいちだったって話も……。



▲大阪府　Y・Wさん：シリアスな絵なのにギャグが……好きな人はスキです。

「KOF'96」の家庭用が発売されました。一応ユーザーなので、買おうかどうしようか迷いましたが、結局買いませんでした（カートリッジ版はボス使えないし……）。SS版が発売されるまで待とうと思います。そういえばSS版『リアルバウト餓狼』は「カートリッジが付いているのに遅い」という話をよく聞きます。確かに「KOF'95」に比べるとかなり遅いです。まぁ「'95」の場合は専用カートリッジだったわけで、「リアル」のほうは、汎用なのでしょうがないのではないでしょうか（それでも他の格闘ゲームに比べると遅いですね）。さて……と思ったらハガキを紹介するスペースがないですねぇ。というわけで、勝手ながらハガキはお休みです。



▲東京都　AQUAさん：最近よくあります。かなりトホホです。

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●コスプレイヤーは必見！秋のコスプレ新作情報

コスプレイヤーのサポーター「コスチュームパラダイス」より秋の新作が発表されたので紹介しよう。また、これらの商品はCOSPAショップや通信販売でも購入可能だ。今回は特別に「ペルソナ」の校章を5名に、「エヴァ」のTシャツを2名にプレゼントするぞ。応募の方法は、ハガキに住所、氏名、TELを明記の上「脳ミソ〜」コスプレ」係まで

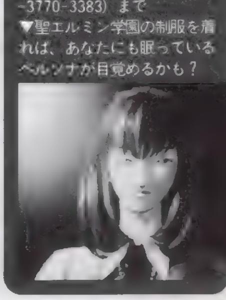
「女神異聞録ペルソナ」より
- 聖エルミン学園男子制服
- 聖エルミン学園女子制服
- 聖エルミン学園ワッペン
- 聖エルミン学園校章

「プリクラ大作戦」より
- クララコスチューム
- キララコスチューム
- クララステッキ
- キララステッキ

「新世紀エヴァンゲリオン」より
- 第三使徒サキエルTシャツver.2(サキエル・メタルレリーフ付き)

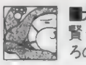
詳しい問い合わせ：
㈱コスチュームパラダイス
TEL：03-3770-3551、通販専用TEL:03-3770-3699 または、COSPAショップ(TEL:03-3770-3383) まで

▼聖エルミン学園の制服を着れば、あなたにも眠っているペルソナが目覚めるかも？



携帯電話ってスゴイなぁと思います(含むPHS)。昔じゃ考えられなかったツールだよねぇ。便利だよね。コンビニに買い出しに行ってもらったパーティに連絡して注文を変えたり、コミケ会場で打ち合ったり、秋葉原での異変を素早く連絡してもらったり……もう無限。床部の携帯電話所持率はムチャクチャ高いのでトランシーバー感覚で使ってるもん。長電話しないから通話料もそう、たいしたもんじゃないし。いい世の中になったモンだ。文明の利器を見事にムダベクトルで使いこなしてる気がする。どうだ(バカ)。(魔)

■魔王29才くん：イカス爆裂バカライイターのバカくん。職業ムダ使い。限定版に弱いことが再発覚！


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。現在、後ろの席でN64を分解中。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。ポスタードリーム挑戦時のポーズがブロっぽいです。

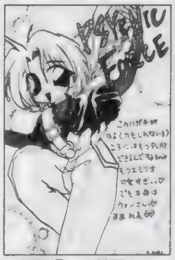
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。前号の可利菜シールは合計5枚ゲットしたらしい。

まんが／TOM（かわいそうでかわいそうで……涙が）・イラスト／岩瀬さとみ

▲兵庫県　瀬崎哀さん：行っちゃって下さい。方言使わないとです。

▲広島県　苦紗美丸さん：危うしデス！　危うしロビットなのです！

▲岐阜県　枇椎斧さん：床部はあなたの味方です。あ、イヤですね……。


▲福岡県　小糠雨さん：ストーリーモード、イカしてます。

▲広島県　DDTさん：2巻エイジのタイマンが少なかったですよね。

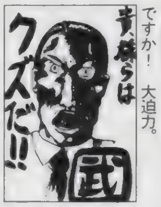
▲大阪府　M－MASTER－ZXさん：彼女どう戦うんでしょう？

▲大阪府　雨宮五月さん：中国仲間って……一体……。アル。

▲大阪府　M－MASTER－ZXさん：お姉さんがカワイイです。

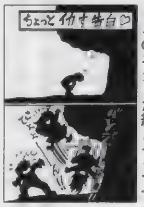
◀青森県　沙亜夜さん：ひたすら祈るエアリス。一月よ！　早く来～い！

◀秋田県　まいまいさん：怖いんでしょうか？



◀愛知県　しるとさん：クズですか！　大迫力。

◀北海道　ロボ丸さん：ニコニコしてる平八が……。

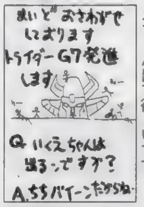

◀神奈川県　雲丹の平造さん：このネタまだ続きそうです。

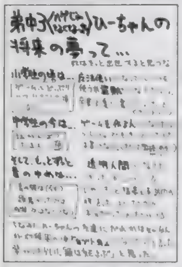
◀東京都　伊藤深海さん：途中セーブできますからSFCよりカンタンですよ。

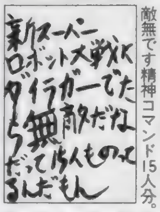
◀千葉県　小泉英夫さん：4次元ポケットから出ますし。

◀兵庫県　月海かふうさん：グラフィックいいですよねぇ。

◀福岡県　毛の雲さん：あはぁ～ん。良い学校です。

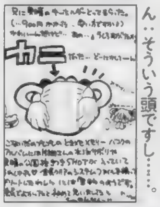

◀静岡県　安兵衛さん：いくえちゃん出て欲しいです。


◀秋田県　葵かずきさん：でも良い弟さんじゃないですか。楽しいし。ゲフンは可哀想です（笑）。


◀茨城県　佐藤則久さん：無敵無双精神コマンド15人分。

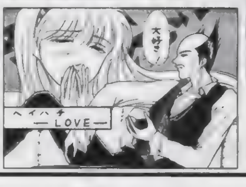
◀兵庫県　よしかーひろみさん：ガンバリマスです！

◀秋田県　神無月セイさん：PS版で3人京作戦決行！


◀新潟県　HALI000さん：そういう頭です……。

◀神奈川県　貞雅さん：RPGが出ますね。発売日は未定ですが。大作だから期待して待ちましょう。

▲大阪府　みそみそさん：限定版いらないから……。PS版をお願いします。

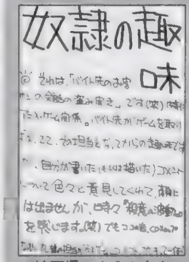

▶香川県　YAMAZAKIさん：なんでしょ……このシーン（笑）。

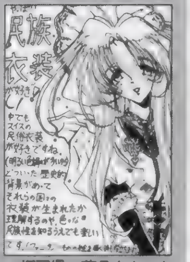
▲埼玉県　TERAさん：見習い騎士、カッコイイですよね。想いに耽ってます。

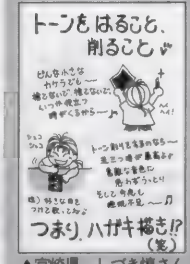
▲埼玉県　念力デミ子さん：モリガン、ガンガンいけますからガンバッテ下さい。

奴隷の趣味

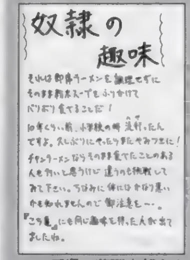
趣味……好きなこと。大事にしたいこと。その気持ちを大切に、がんばってみたいもんです。大人になっても楽しまないとソンしちゃうからね。そんな趣味を教えて下さい。（鷹）

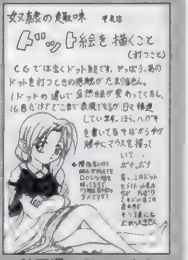

▲埼玉県　A9Aさん：なるべくしてなった担当でしょうか？


▲福岡県　蒼月さん：カワイくてハデなの多いですよね。


▲宮崎県　しづき慎さん：なんだか楽しそうです。そうしてハガキが！

▲福島県　有沢ありささん：黒系のズルズルで、GOなのでした。


▲三重県　菅平太郎さん：身体には悪いはずです。確か……。


▲静岡県　B－Iさん：ドットってすごいですよね。めざせ魔術師！

「友だちが補導されたんですよ。最近。クスリ関係なんですが、ああいうちょっと命がけな趣味もカッコイイなあと思う反面、自分にはできないなとも思います。なんかヤ○ザ関係もからんでたみたいだし。シャレじゃすまないもんね」兵庫県　安永ショウさん：

クスリ関係は止めましょう。オレの友だちにもそういうのやってたヤツがいて……壊れていくのをけっこう身近に見てたりしたから。あの時、なぜ、完璧に友だちにやめさせたりしなかったのかいまもちょっと後悔してたりしますから。だから、理由はどうあれ、この読者ページを読んでくれてる読者様にはクスリ関係に手を出してほしくないです。よけいなお世話かもしれないですけど、お願いです。もしも単純な興味だけでそっちに転びそうになってしまったら、このお願いを思い出して下さい。お願い。

「カップ麺のフタを集めています。キレイに洗って、乾かして、これまでに何百食食べたことか。あと、今日はどんなカップ麺を食べたかを日記に付けてます。……良く考えると悲しい生活」青森県　瀬真九郎さん：

いつかきっとソレを見返して楽しめる日がやってきますよ！　オレも若かったなぁなんて。ガンバッテ集めてください。めざせ小池さん！

的ですが。さて、メガヒットに入るきっかけは主にスライディング、ミドルコンボ、そしてしゃがみ強攻撃。一番楽なのはスライディングですが、見た目ではミドルコンボ。2段目をキャンセルするのが難しいですが、これくらいはできるようになっておきましょう。また、しゃがみ強攻撃は、画面端以外でつま先が当たるか当たらないかの距離でないと入りません。条件は厳しいですが、リーチが長いのでギリギリの距離から突然出せば結構当たってくれます。相手からみれば思いもよらない距離から届くので、対処しきれない場合が多いのです。上達したら空中カウンターから狙ってみましょう。相手の飛び込みに合わせて空中ガード→ガードキャンセル空中カウンター→メガヒットはかなり気持ちいいです。ただし、空中戦に強い久美や龍子には自殺行為です。（以下次号）　（ほ）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタでね。お願いお願い、奴隷の神様ぁ。

ライターリスト

■うききくん：オレ（魔）と2人で高岡とすずらんと新宿書店行くとたくさん買ってしまうので、また行こう。

■さとちーくん：徹夜してまで欲しかった「サクラ大戦」限定版ゲットできてよかったね。

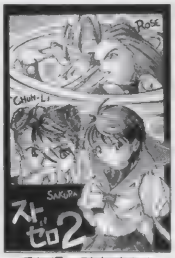
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。PHS派。実は足を骨折してました。松葉杖とれてよかったね。

■平吉くん：明け方仕事が終わっても秋葉原に寄ってから帰るタメに、10時まで床寝りはやめましょう。ラブ。

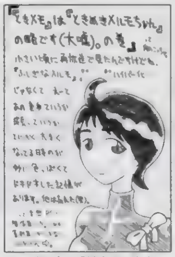
読めないだろうけど「あすか」攻略シリーズ第3弾。ついに真打ち登場、豊田可莉奈編／その1：てなわけで、こんな場所で細々と続いていた「あすか」攻略。主人公の可莉奈がいないことには寂しいだろうと思って、乱入することにしました。それでは早速攻略を…と思ったが、その前にまだ言ってなかったので前回の大会の報告をしよう。私の可莉奈は、初戦敗退。別に言い訳をするつもりじゃないんだけど、とにかく本番に弱いんですよ。一戦目だって、いつもの半分以下の力しか出せなかったです。いやマジで。どうも相手は初心者らしく、思うように動いてくれない（動きにムラがある上に、セオリーを無視した闘いをしてくる）ので、まったくペースをつかめなかったのも■因ですか。以上、報告終わり。では攻略に移りましょう。今回は、メガヒットを入れるためのきっかけを検証します。一回目からいきなり具体

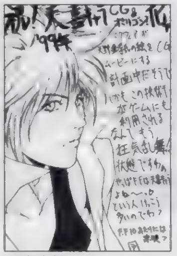
◀奈良県　からくり蘭丸さん：どんなゲームになるんでしょうねぇ。

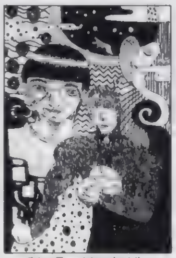
◀京都府　ソウル009さん：あるといいですよね。



▲愛知県　碧奇魂さん：PSの「スト」シリーズ次はどうなるんでしょ？


▲大阪府　雨宮五月さん：ドキドキしましたよね。大きくなる瞬間。


▲東京都　ウニマルさん：パレットがいませんでした（笑）。


▲愛知県　植田智博さん：死んで欲しくない人ほど早く無くなります。

▲長野県　湖山たみさん：小さなクマはKUMAなんでしょうか？

◀福島県　花中島マサ子さん：ごめんねはきっとい裏拳でしょう。

◀埼玉県　眠るカバさん：そうですよね。2人ともカワイイのに……。

▲静岡県　輝山萌美路さん：何度も楽しめるのが特徴ですから。

▲宮城県　一郎あきらさん：いいんですよ！　ヤルときはやりますから。

▲富山県　艶山車さん：忍者いないんですかねぇ……確かに。

▲岩手県　伊藤勇太さん：治りません。買い直しです。そうして大人に！

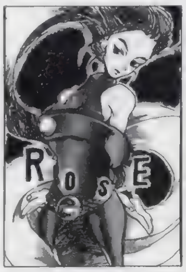
▲新潟県　高丸じえさん：嵐吹き荒れる中、突き進むって感じです。

◀富山県　はせぷーさん：藤子F先生のご冥福をお祈りします（涙）。

◀千葉県　稲村かほるさん：ギャルでもいいかなぁって。回るの。

◀宮崎県　風水りあさん：サイコロ持ってるとイカサマ。

◀埼玉県　toricoさん：可哀想な女王様でした……薄幸……。



◀岩手県　伊藤勇太さん：ローズ、サクラに押されてます。う～ん、何故？

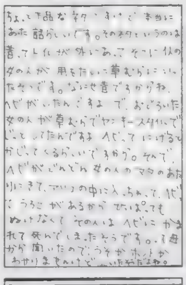
◀京都府　星馬烈さん：どうなんでしょう？　一体、真実は？

◀埼玉県　芋生木通さん：後ろに隠れてるのは……誰？

◀東京都　植木等withTさん：早くでないかなぁの「アークII」。

▼千葉県　秋本一樹さん：あきません。南条くんの声、艶がありますよね。低音だし。自分自身がペルソナカードになったりしたら楽しいんですが……弱いですかねぇ？

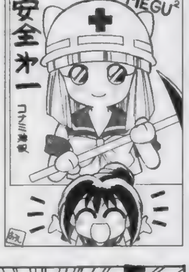
◀神奈川県　そらまめさん：普通の衣装もありですよね。きっと。


◀千葉県　よっしいさん：こ、怖いかもしれません。ゾクゾクします。

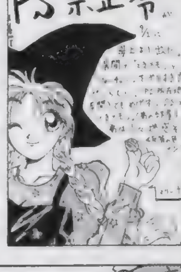
◀岐阜県　加古川寿さん：負けてません。人気バカ高ですから。

◀埼玉県　大類敦士さん：嫁ですか。彼女が一番ソレっぽいかもしれませんね。

◀北海道　乃亜さん：これまたGB購入者激増（笑）？



◀東京都　おろしや☆だいこんさん：いいポスターです（◀ザク）。

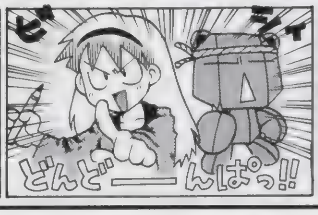


◀北海道　遠坂流斗さん：反省の色無くても自分のことですから……。ね。

◀東京都　伊藤深海さん：カメラ目線は大切ですから。アイドルの基本？

やりたいときにはハガキを描く

どうしよっかなぁ……「DPSど」ではさんざんハガキを募集中！ハガキにね、何か書いてあれば、OKなのって言ってみたりして。熱い思いが詰まっていればなおOKなのぉー。QねぇQねぇ、OKなの。世間には厳しい風が吹いていても毎日が文化祭なDPSどには矢でも鉄砲でも通用するっ！　だからいじめないでね。ハガキ送って「はい、電撃プレイステーション編集部です」（電話キャンセル、略して電キャン）。くださいね。ダメダとは言えないハズ。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにためればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！　がんばればトップは夢じゃないハズだ！

電撃PlayStation 32号 愛読者アンケート

プレイステーション

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（右ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月24日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]ネオリュード ②[特報]テイルズ オブ デスティニー ③[特報]マクロス ④[特報]リアルバウト餓狼伝説 ⑤[特報]セクシーパロディウス ⑥[巻頭]ボカンと一発！ドロンボー ⑦[巻頭]ファーストクイーンⅣ ⑧[巻頭]ベルトロガー9 ⑨[巻頭]デスウィング ⑩女神異聞録ペルソナ ⑪ヴァンダルハーツ ⑫ＦＦⅦ ⑬アークザラッドⅡ ⑭ＢＡＳＴＡＲＤ!! ⑮スペクトラルタワー ⑯ＴＩＬＫ ⑰トレジャーギア ⑱ＲＰＧカタログ ⑲はるかぜ戦隊Ｖフォース ⑳魔法少女プリティサミー ㉑ヒロインドリーム ㉒ウェディングピーチ ㉓天地無用！ ㉔エターナルメロディ ㉕新作ソフトレビューthe DEEPER ㉖ビックリＰＳ新記録 ㉗４色奴隷 ㉘電撃プレイクエスチョン ㉙ウラワザデータベース ㉚[まんが]スターグラディエイターはじめて物語 ㉛電撃コラムス ㉜[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉝スターグラディエイター ㉞サイキックフォース ㉟ブシドーブレード ㊱ライトニングレジェンド ㊲新作ソフトステーション ㊳ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？ ㊴電撃ランキングステーション ㊵ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㊶ＰＳエキスポ特集 ㊷電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ ㊸新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ192〜193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。(例：ＲＰＧ、格闘、美少女など)

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】ＰＳで動作するＣＤ付録の付いた雑誌やムックを購入したことがありますか。

①HYPERプレイステーションREMIX VOL.2を購入 ②ムック（攻略本）を購入 ③どちらも購入したことはない ④その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】本誌の付録にCD-ROM(プレイステーション用のソフト)が付くとしたら、どんなものが欲しいですか。希望の内容を書いてください。

【21】電撃プレイステーションＶｏｌ.32への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.29

1：[ときめきメモリアル]出演声優サイン入り限定版・五十嵐麗　辻原美幸(宮崎県)

2：[ときめきメモリアル]出演声優サイン入り限定版・川口雅代　寺久保有子(新潟県)

3：[ときめきメモリアル]出演声優サイン入り限定版・菅原祥子　霜野真也(大阪府)

4：菅原祥子サイン入り画面写真Ａ
宮田武幸(岐阜県)森泰隆(香川県)和久石充彦(千葉県)松村大志(鳥取県)大鳥辰雄(島根県)

4：菅原祥子サイン入り画面写真Ｂ
森田正則(千葉県)養治樹(滋賀県)久保高弘(和歌山)榊原雄希(千葉県)松元静(秋田)

5：菅原祥子サイン入りお弁当箱
天野満(秋田県)

6：「スマッシュコート」ポロシャツ
滝知也(福島県)金田一郎(長野県)

7：「央華封神」金月真美＆上田祐司サイン入り台本　井戸川真(鹿児島県)伊藤昭人(福島県)森田輝義(東京都)佐藤博行(宮城県)関口晃一(高知県)

8：「ノエル」テレホンカード
岡野一也(福岡県)木戸孝洋(熊本県)中山裕悟(熊本県)高瀬寛子(宮城県)野辺真治(愛媛県)

9：「ポポロクロイス」パジャマ
岡沢美保(福岡県)三春光子(山口県)岡本駿(岡山県)

10：「KING'S FIELDⅢ」攻略本セット
中島雅樹(青森県)千葉一史(青森県)赤田広幸(茨城県)加茂昭夫(静岡県)原晃児(宮崎県)

11：「OVERBLOOD」ソフト＆テレホンカード
傍嶋秀和(三重県)松谷米真(大阪府)千田留美(東京都)

12：「Fighting Illusion」ソフト
宮崎裕也(山口県)貞森順子(神奈川県)瀧本雫(和歌山県)

13：「スマッシュコート」ヘアバンド
森田一洋(大分県)島崎圭一郎(神奈川県)山口香織(兵庫県)南直美(奈良県)島本香澄(埼玉県)

14：「ドラゴンハート」チケット
天本英雄(神奈川県)折田真澄(東京都)宮本和浩(東京都)門田利信(三重県)野村勝弘(青森県)里中健司(熊本県)戸田聡子(福島県)緒形伸之(東京都)岩崎佳織(兵庫県)椎名恭児(山口県)

訂正：31号のこの欄でのプレゼント当選者発表の号数表示に、Vol.27と記載されていましたが、正しくはVol.28でした。

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 32号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.35（11月22日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

10名

◀今号の表紙を飾った超期待の美少女・戦略SLGのオリジナルポスターを10名様に。

1『はるかぜ戦隊Vフォース』
オリジナルポスター　（提供:ピング）

5名

▼『はるかぜ戦隊Vフォース』のメカデザイン担当、平井久司先生のイラストも魅力の人気シリーズだぞ！

2『真時空伝説ガルキーバ』
電撃文庫上下巻セット

2名

3 DoCoMo ポケベル
ーセンティーネクストF11ー（提供:NTTドコモ）

▲コールバックやメッセージ送信がワンタッチでできる「オートダイヤル機能」が付いた最新型ポケベルだ（注）。

3名

4 ゲームセレクター SB−V20G
（提供:ソニー）

◀2種類のゲーム機の切り替えが、ワンタッチでできるというスグレモノ。

5名

5『宝魔ハンターライム』（OVA）
かないみかさんサイン入りポスター
（提供:アスミック）

5名

6『ベルトロガー9』
オリジナルテレホンカード
（提供:元気）

5名

7『NOëL』イメージCD
ーフィーチャリング佐野倉恵壬ー
（提供:パイオニアLDC）

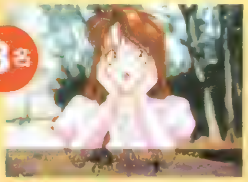
3名

◀発売が待ち遠しい注目の3D・STGの特製Tシャツだ。

8『ベルトロガー9』
オリジナルTシャツ
（提供:元気）

PSソフト

今回も発売されたばかりの期待の新作が揃ったぞ。まだ買ってない人は、ぜひこのチャンスをモノにしよう。



3名

9 結婚−Marriage−
（提供:小学館プロダクション）

5名

10 時空探偵DD
（提供:アスキー）

3名

11 ヒロインドリーム
（オリジナルテレカ付き）
（提供:マップジャパン）

注：ポケベルの登録料、通話料等は当選者の負担となります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼントVol.32係

〒	［　］［　］［　］－［　］［　］	[illegible]
住所	都道／府県	
		TEL　（　　　）
氏名	ふりがな	生年月日　年（西暦）　月　日
	男・女	19
職業		①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3 ⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他
[illegible]		

キリトリ線

P147でほしいプレゼントの番号は

【1】		【2】		【3】	
【4】		【5】		【6】	
【7】					
【8】					
【9】				【10】	
【11】					
【12】		時期または理由			
【13】					
【14】				【15】	
【16】				【17】	
【18】		【19】		その他	
【20】					
【21】					

キリトリ線

PACK IN VIDEO
Victor
オギャーッ。
パック イン ソフト
[これまでの代表作]
●ぬし釣りシリーズ
●湾岸デッドヒート
[今後の主な作品]
●フィッシュ アイズ (プレイステーション)
●はいぱあセキュリティーズ S (サターン)
●ミッション・インポッシブル (Nintendo 64)
ビクター ソフト
[これまでの代表作]
●クラシックロード シリーズ
●キング・オブ・ボクシング
[今後の主な作品]
●拳聖 King of Boxing (プレイステーション)
●MARICA～真実の世界～ (サターン)
●トゥーム・レイダース (サターン／プレイステーション)
ドキドキするお知らせです。
あの「ぬし釣り」シリーズ、「湾岸デッドヒート」などをリリースしてきた(株)パック・イン・ビデオと「クラシックロード」シリーズ、「キング・オブ・ボクシング」シリーズなどをリリースしてきたビクター エンタテインメント(株)インタラクティブ・ソフト部が、なんとドッキング。10月1日、「株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア」という名前のひとつの会社になりました。新会社のコンセプトは「個性あるソフト制作」。パワーアップした頭脳とハートで、共感と感動いっぱいの創造的な作品を次々にお届けしていきます。さあ、たのしみにしていてください。
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9132
＊ソフトに関してのお問い合わせは、従来通り各本部へお願いいたします。

格闘無敵の
名の下に
最新の技術を
貴方にお教えしましょう
そして必ず勝つために
いつかきっと勝つために
最新の技術を
お教えしましょう
スターグラディエイター
サイキックフォース
ブシドーブレード
ライトニングレジェンド
格闘無敵
イラスト／さいとうつかさ

スターグラディエイター STAR GLADIATOR

スターグラディエイター			
ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	10月25日		

ついに発売の近づいたカプコン初の3D格闘ACT『スターグラディエイター』。今回はPS版オリジナルモードの紹介と、プレイヤーが操作することのできる各9キャラの、個性を尊重した基本的な戦い方を見ていこう。

PS版のオリジナルモードはこの2つだ!!

TRAINING MODE
◆トレーニングモード

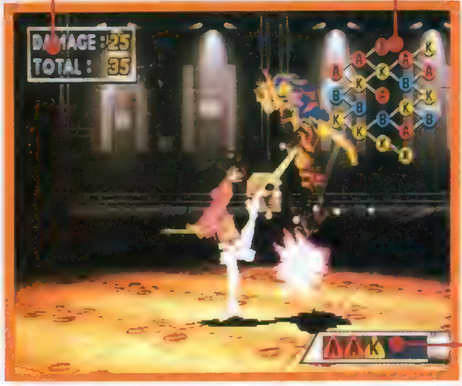
プラズマコンボの練習をすることができるモード。もちろん実戦中と同じように、つながっているプラズマコンボは画面上に表示される。ほかにも、キャラごとのプラズマコンボ派生表、与えたダメージ量なども表示されるのだ。

ヒットダメージ&トータルダメージ

その技単体で与えたダメージと、そこまでのコンボによる総合ダメージが表示される。より効率よくダメージを与えられる方法を考えよう。

プラズマコンボ表

各キャラの組み立てることが可能なプラズマコンボの派生表が表示される。ただ、プラズマコンボだからといって必ずしも連続技になるわけではないぞ。



認められたプラズマコンボ

タイミングよく上にある派生表に適応したボタンを押していけば、それはプラズマコンボとなる。そのボタンを押すタイミングがバッチリで、プラズマコンボと認められればここに表示されていくのだ。

GROUP BATTLE MODE
◆グループバトルモード

5対5の勝ち抜き方式によるグループ対戦が楽しめるのがこのモードだ。このモードでプレイするためには多くのキャラに対する知識が必要になるぞ。自分の得意なキャラを最後に持ってきて背水の陣を敷くか、最初に出して一気に勝ち抜くか。キャラごとの相性もあるから、戦略性もかなり重要になってくる対戦方式なのだ。

▶使うキャラはもちろん、戦う順番もかなり重要だぞ。

▲▶勝った方はそのまま残り、負けた方は次のキャラにチェンジ。5人抜きできるかな？

©CAPCOM 1996 ※文中のAは縦斬り、Bは横斬り、Kはキックを表わしています。

HAYATO ハヤト

● 正義感あふれる賞金稼ぎ

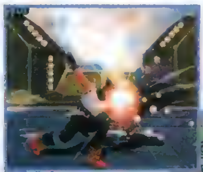
PROFILE

新東京のスラムに孤児として生まれ、生活のために盗みを働いていたところを児童福祉施設に引き取られる。恩人である施設の園長が、詐欺師にだまされて作った巨額の借金を返すため、戦いに参加する。

ハヤトはスピード、リーチともにバランスの取れたキャラ。剣を武器としていることもあり、攻撃の軌道がわかりやすいというのもポイントだ。また、プラズマコンボからファイナルまで移行させるのも簡単で、非常に戦いやすいキャラといえる。反面、攻めが単調になりやすいという欠点も……。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

A➡A➡B➡A➡Aのあと、✚キー上+Aで相手に突き刺した剣を抜き、大きく飛び上がりながら回転して剣を振り下ろす。



▲ハヤトは武器の性質上、非常に使いやすいキャラだ。

▶リーチのある突きを主体に戦いを組み立てよう。

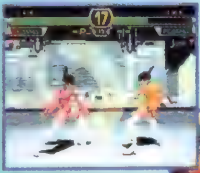
JUNE ジューン

● 父の仇を討つため戦う新体操選手

PROFILE

香港で生まれ育つが、革命のためやむなくイギリスへ移住。彼女の父はビルシュタインの研究所で働いていたが、のちに死亡。彼が殺された可能性があるといううわさを聞いたジューンは、復讐のために戦う。

彼女は新体操選手ということもあり、プラズマサークルという独特のリングを武器に使う。リーチこそ短いものの、素早くトリッキーな動きで相手を惑わせることが可能だ。また、彼女のプラズマコンボはキックが起点となっているものが多く、プラズマリベンジやプラズマリフレクトで返されにくい。



▲リーチは短いものの、攻撃のスピードは非常に速いぞ。

▶多彩なキックを攻撃の主体とすれば、反撃も怖くない。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

K➡K➡B➡K➡Kのあとに、✚キー上+Kでしゃがみガード不能のサマーソルトを放つ。立っている相手には投げとなる。

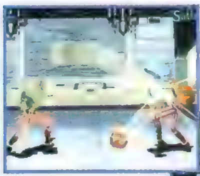
SATURN サターン

● 正体不明の大道芸人

PROFILE

地球よりはるかに文明の進んだ惑星サターンで研究生活を送っていたが、あるとき視察した地球で大道芸人がヨーヨーを操っている姿に魅せられ、"娯楽"に目覚める。ただ自分の芸を人に見せたくて戦いに参加。

プラズマヨーヨーを武器として使用。伸び縮みするという武器の性質上、相手の攻撃が届かない間合いから一方的に攻めることができる。反面、攻撃が出るのが若干遅めなので、どちらかというと接近戦は苦手な部類に入る。この特殊な武器を、いかに我がものとできるかが勝負の分かれ目になるぞ。



▲リーチの長さが何よりの武器だ。

▶攻撃スピードは速い方ではないが、動きは遅くない。フットワークでカバーだ。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

A➡A➡K➡K➡Bのあと、Bで相手の動きを封じ、両手のヨーヨーで切り刻む。非常にリーチが長いのが魅力だ。

GAMOF ガモフ

● 自然を愛する心優しき戦士

PROFILE

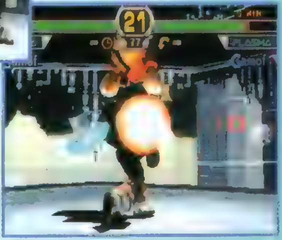
惑星デローザ出身。賞金稼ぎをしているが、根が優しいため、金のためなら誰でも殺すような同業者とはウマが合わなかったところ、同じような性格のハヤトと出会って意気投合し、行動をともにするようになる。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

B➡A➡K➡A➡Kで相手を地面に引きずり倒し、Aボタンで相手を宙にほうり投げ、強力なバックブリーカーを見舞う。

プラズマアックスを武器とし、力任せな戦い方を得意とする。動き、攻撃ともにスピードは遅いが、一撃の破壊力は絶大で、数発ヒットさせるだけで相手を倒すことも可能。また、プラズマファイナルによる投げは強力かつハデ。カプコン系投げキャラびいきの人なら、ぜひ狙っていきたい技だ。

▲モーションが大きく、攻撃を外すとピンチに。注意しよう。



▶破壊力はとにかく絶大。一発逆転を狙え！

ZELKIN ゼルキン

● 義理に厚い誇り高き鳥人

プラズマクロウという巨大なツメを武器に戦う。どちらかというとリーチは長い方ではないが、体ごと突撃する攻撃が多く、その欠点を補っている。また、羽が生えているということで他キャラにはできない滞空や急降下なども可能。空中からの立体的な攻撃で、相手に反撃のスキを与えるな！

▲武器を振っての攻撃が多い。スピードは劣るが、広範囲をカバーできる。

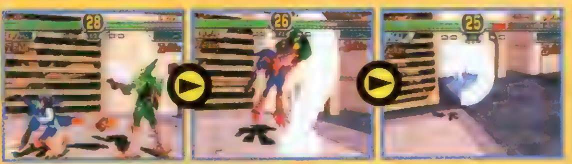
▶何より空中戦が得意なのだ。

PROFILE

勇猛で知られるクロンダイク星人の中でも特に名の知られた戦士だったが、地球連邦との戦いで部下を捕らえられ、身代わりとして入獄。獄中で知り合ったビルシュタインに助け出され、恩義を感じ部下になる。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

A➡K➡K➡B➡Aで相手を空中高く跳ね上げたあと、✚キー上＋Aで上空から叩き落とす。下段攻撃が多いのが特徴。



GORE ゴア

● 殺意に狂った天才魔導士

PROFILE

知能障害を持っていたが、人の病気を治す不思議な力を持っていたため、一躍有名な存在になる。ある日その才能を妬んだ父親の虐待に抵抗したところ父は簡単に死んでしまい、人を殺す楽しさに目覚めた。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

B➡A➡B➡A➡BのあとにAで、巨大化しながら相手を斬り上げる。プラズマコンボの性質上、非常に避けられにくい。

プラズマメイスを武器とし、生来持ち合わせた魔力をそれにプラスすることで、巨大化したり毒の泡を発したりと、かなり特殊な攻撃が目立つ。これらをいかに有効に使うかがゴアの真価を問われることに。基本的にどの技もけっこうトリッキーで、相手の裏をかくことも簡単。かなり扱いやすいキャラだ。

▲動きは素早くトリッキーで、肉弾戦だけでもイケる。

▶得意の魔術を使えば、こんなことまで可能なのだ。

VECTOR ベクター

● 命を持たない殺戮兵器

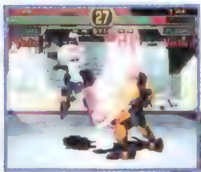
PROFILE

ビルシュタインが地球征服の切り札として制作した、殺戮ロボットの試作器。プラズマジェネレータによって生み出される強力なパワーで、ゼータ星駐留の地球連邦軍を一瞬にして壊滅させたほどの能力を持つ。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

B➡A➡B➡A➡Kで相手を転ばせたあと、Kで手を巨大なハンマーに変形させ、それを振り下ろして相手を押しつぶす。

プラズマガンを武器とした、遠距離戦が得意。また、体が機械であるということを利用して、イキナリ背後への攻撃などが可能。基本的にどの技もモーションは大きいため、出すのを見てからでもガードやプラズマリフレクトが間に合ってしまうこともある。不意をついての攻撃を心がけよう。



▲モーションは大きいが、攻撃範囲は広いのだ。

▶プラズマレーザーは強力！　スキをついて狙っていこう。

GERELT ゲレルト

● 悲しき運命の天才闘牛士

PROFILE

スペイン出身。単身惑星ゼータに闘牛の興業に来ていたところ、彼の活躍をねたむライバルの陰謀により家族を拉致され、自身も追われる身に。ビルシュタインにそそのかされ、家族を救うため悪の道に……。

持っている武器がプラズマサーベルで、さらに本職が闘牛士ということもあり、攻撃のほとんどが突きによる攻撃のゲレルト。リーチも長く、出も早いのだが、反面攻撃範囲が非常に限られているという弱点も持っている。また、直線的な攻撃が多くなるため、相手に次の手を読まれやすいという側面も。

▲突きによる攻撃がほとんどのため、攻撃スピードは速い。

▶攻めが単調にならないよう、単発でのキックなども使おう。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

A➡A➡B➡A➡Aで相手を宙に舞い上げ、そのあとA連打で相手を突きまくる。出は速いが、相手に返されやすい。

RIMGAL リムガル

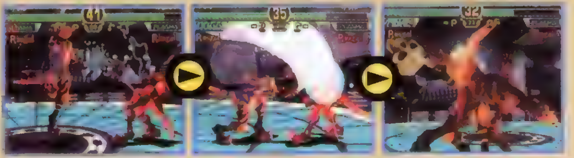
● 生体実験によって生まれた怪物

PROFILE

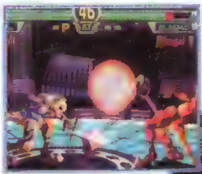
人間と恐竜の遺伝子を組み合わせて作られた、高い知能と優れた戦闘能力を合わせ持つ怪物。その正体はジューンの父。人格はそのままだが、脳にコントロールチップを埋め込まれ、ビルシュタインに操られている。

PLASMA COMBO プラズマコンボ

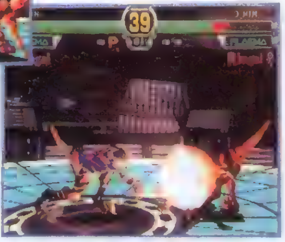
A➡A➡K➡A➡Kのあとにで、相手にかみつきまくったあげく放り捨てる。投げ扱いで、しかも間合いがかなり広い。



彼の扱う武器はデスボーン。どうも名前からしてこれだけプラズマ兵器ではないようなのだが……。それはともかく、リムガルは後先考えない渾身の力を込めた攻撃が魅力的だ。やたらと大振りするので、知らず知らずの内に相手の行動範囲を狭めることもできるぞ。戦いのペースをにぎりやすいキャラだ。



▲武器は骨。当たると視覚的にも痛そうなのがイイのだ。



▶とにかく大振りするので、プラズマリベンジには注意。

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™

最後の超能力者キース出現!!

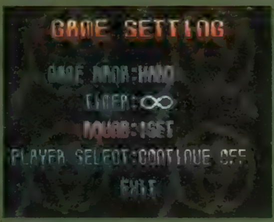
氷界の帝王、今ここに参戦！

『サイキックフォース（以下PF）』の中で重要な位置をしめる超能力者、キース。その彼をプレイヤーキャラとして選択する方法が早くも判明した！　超能力技コマンドと合わせて一挙大公開するぞ！

◀オープニングより、不敵な笑みを浮かべるキース。〝ノア〟を統べる強大な氷の力が今、キミの手に！

これが"キース参戦"の条件だ!!

それはズバリ「ストーリーモードをハードランク以上で全キャラクリアする」こと!!　コンティニューは何回してもＯＫなので、設定を左下の写真のようにすれば比較的短時間で条件を満たすことができる。メモリーカードにセーブしておけば、いつでも使うことができるぞ！



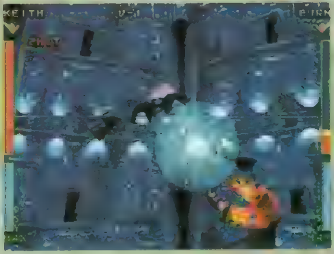
PSYCHIC FORCE
サイキックフォース

ジャンル	3Ｄ対戦格闘	価格	¥5,800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	10月４日（発売中）		

©TAITO CORP.1996イラスト／大貫健一

見よ!これが"ノア"総帥の超能力だ!!

終盤近くで登場するだけあって、キースの超能力技はどれも強力で使えるものばかり。だからといって、それだけでほかのキャラを圧倒できるかというとそうでもない。通常技のスキが大きいために、コンボを入れようとして空振りしたところを狙われることが多いのだ。ほかのキャラと同じかそれ以上に、間合いや相手のスキを見極める必要があるキャラだぞ。


▲ノーマルショットはスピードが早く、スキも少ない。これの使い方がポイントだ。

技名	コマンド	%
フリジットランス	←→+弱	30%
フリジットスパイン	←→+強	35%
フリジットプリズン	←↙↓↘→+強	40%
フリジットシェル	✚キー1回転+弱	50%
ブリザードトゥース	←→→+強	60%

フリジットランス

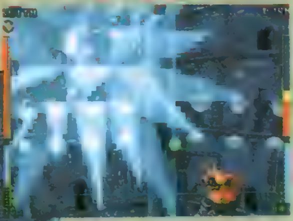
スピードが早く威力も高い上に、サイコゲージの消費量が30%と実に使い勝手のよい超能力技。アーケード版ではキースが右を向いていないとコンボスペシャルにならなかったが、PS版ではショート、ミドルどちらからでもつなげられるようになっている。

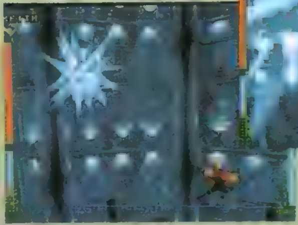
◀投射速度の早さから、中、遠距離での牽制に最も適している技だ。

フリジットスパイン

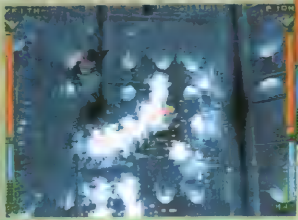
氷のトゲ(スパイン)をまとう技。特筆すべきは技の出の早さ。ノーマルショットに突っ込んできた所を迎撃したり、ダッシュ中にいきなり出してみるなどの使い方がベストだろう。壁を経由すればコンボにもなる。

▼攻撃判定が自分を包むので、奇襲や緊急防御に最適。




▲ただ、自分の周囲にしか判定がないので、コンボに組み込むには壁が必須。

フリジットプリズン

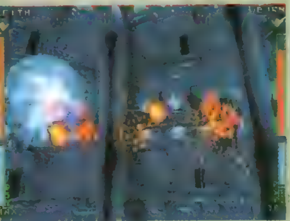

▶相手のクイックダッシュが見えたらチャンス!

▲相手が凍っている時間はゲーム内時間で4秒弱。そのうちにコンボだ。

極低温の霧を自分の前方に扇状に散布し、触れた相手を氷の中に閉じ込めてしまう技。この技は壁をはさんでコンボにするよりも、中距離での牽制に単発で使うのがいいだろう。

フリジットシェル

▶効果が出るまでが遅いので、相手から離れて装着しよう。

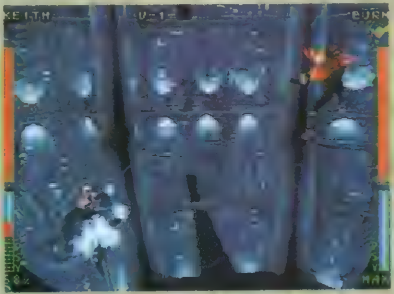

▲装着してしまえば、時間内はどんなに超能力技を受けても大丈夫。ガンガン殴りにいくべし!

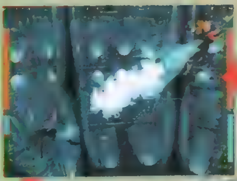
ノーマルショットを含めたすべての超能力技を完全に無効化するバリアを、ゲーム内時間にして約17秒間装着する技。ただし、投げを含む通常攻撃や、バリアガードに弾かれると解除されてしまうぞ。

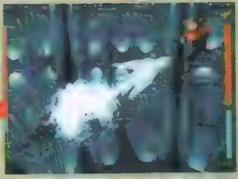
ブリザードトゥース

氷の竜を射ち出す、OPでもおなじみのキース最大最強の超能力技。方向補正能力があってダメージも大きく、なにより技の出が早いのが一番の特徴だろう。コンボ→壁ときたらこの技につなげるのはもちろん、接近戦での奇襲、迎撃にも威力を発揮する。ただし、ゲージの消費量が60%と大きく、射出後の硬直も長いために無駄射ちは絶対に避けること!

▶ヒットした相手に氷の竜が巻きつき、キースの「さらばだ…!」の声と共に結晶化、相手にダメージを与えるのだ。

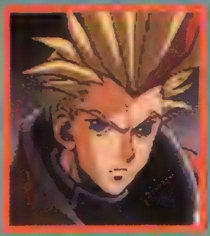






ストーリーモードクリアへの手引き。ワンポイント攻略!

BURN ●バーン



◎使用時◎

壁がなくても決まる弱・強・フレイムシュートのコンボを中心に闘っていこう。開幕に壁近くで投げが入れば、跳ね返りにゴッドフェニックスを入れられるぞ。

◎対戦時◎

コンボが強力だがスカしてしまえばスキになる。ひんぱんにトライアングルヒートやエクスプローダーを撃つ傾向があるので、バリアガードして反撃だ。

フレイムシュート	←→+弱

▲コンボスペシャルのあとに重ねるように撃っておくとかなり当たる。狙うべし。

エクスプローダー	←→+強

▲ブラドがアステロイドをつけようとしたらコレ。それ以外にはあまり使えない。

トライアングルヒート	←↙↓↘→+強

▲壁経由でコンボになったら、ゴッドフェニックスにつなげるのを忘れずに。

バーニングトレイル	→→+弱

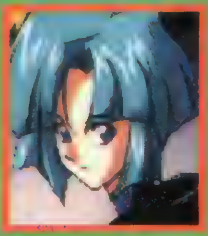
▲壁際で弱→強とつながったら、フレイムシュートよりもこちらの方が確実。

ゴッドフェニックス	←→→+強

▲サイコゲージに余裕があるなら狙っていこう。なるべく接近してからが効果的。

▲◎ ▶△ ◀□ ▲×

EMILIO ●エミリオ



◎使用時◎

開幕に接近しての投げがかなり確実に決まる。壁の近くまで押して投げ、プリズムシールにつなげよう。ただ、間合いが離れたときは無理に追いかけないこと。

◎対戦時◎

スピードが早いのでまどわされがち。落ち着いて闘おう。超能力技の軌道のほとんどが直線なので、通常移動で横に避けてからクイックダッシュで反撃だ。

シャイニングアロー	←→+弱

▲技の出が遅いので、見てから避けられる。1発入れば連続で3発まで入る。

プリズムリフレクター	←→+強

▲画面内に、全部で5個まで配置可能。ゲーム内の時間で約17秒持続する。

シーカーレイ	↓↘→+強

▲発射後にボタンを押し続けると、一番遠いリフレクター1個だけに反射するぞ。

プリズムシール	←↙↓↘→+弱

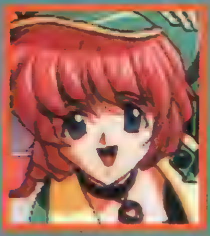
▲技の出が早く攻撃力もあるので、相手が壁に当たったらこの技がいいだろう。

アークエンゼル	←→→+強

▲技の出が遅く、攻撃中は動けないので単発で使うには危険。遠距離から使おう。

▲◎ ▶△ ◀□ ▲×

WENDY ●ウェンディー



◎使用時◎

シルフィードダンスを装着して、相手がノーマルショットを撃ったらクイックダッシュ→コンボショート→ボルテックスストリーム、が入る(COM戦のみ)。

◎対戦時◎

エアクレセントを見たらすぐにクイックダッシュ→コンボ。横方向に移動すると喰らうので注意。アースゲイルとボルテックスストリームは横に出て超能力技

エアクレセント・1	↓↘→+弱

▲1は左回りに弧を描いて飛ぶ。相手のダッシュを追いかける感じで使うといい。

エアクレセント・2	↓↘→+強

▲右回りに弧を描いて飛ぶ。ダッシュからの奇襲にも使えるが多用は禁物。

シルフィードダンス	←→+強

▲ゲーム内時間で約10秒持続する。装着時のスキが大きいので注意。

ボルテックスストリーム	→→+弱

▲前方広範囲に攻撃判定が出るので、自分から結界のスミに行って誘おう。

アースゲイル	←→→+強

▲技の出が遅いので、相手がコンボを出し損じた時などに後ろから狙っていこう。

▲◎ ▶△ ◀□ ▲×

GATES ●ゲイツ

◎使用時◎

基本に忠実に弱・強・プラズマカノン→コンボでいこう。また、相手が壁ダメージの落下から起き上がる所にスタンコレダーを置いておく、というのも使える。

◎対戦時◎

超能力技はどれもスキが大きいので、かわしてコンボor横から超能力技が確実。ブーストアームは誘導性能が高いので、素直にバリアガードしてから反撃しよう。

ブーストアーム	←↙↓↘→+強

▲オーバーアクションなのに技の出が早いので、相手の大技を避けて入れよう。

パイルバンカー	←↙↓↘→+強

▲ブーストアーム入力直後に、一瞬待ってからコマンド入力するのがポイント。

スタンコレダー	←→+弱

▲技の出が早く攻撃範囲も広い。相手を壁際に追い詰めた時や起き上がりに出せ。

プラズマカノン	←↙↓↘→+弱

▲コンボのほかに、相手をバリアガードで弾いた後に撃つのも効果的。単発は×。

オールレンジミサイル	←→→+強

▲対戦では使えないが、COMは意外と当たってくれるので狙っていこう。

▲◎ ▶△ ◀□ ▲×

ここでは、ストーリーモードの簡単な攻略と各超能力技の解説をしていこう（オマケに各キャラのカラーバリエーションもつけちゃうぞ！）。まず全キャラ共通のポイント。クイックダッシュですぐ近づけるぐらいの距離で相手の周囲をうろうろしながら、技を空振りしたところへコンボを叩き込む、というのが結構通用する。この場合、相手が突然出す超能力技に対して、常にバリアガードの用意をしておくことが必要だ。

WONG ●ウォン

◎使用時◎

次元の瞬きや虚空の幻影を使ってほんろうしたいところだが、超人的なＣＯＭの反応の前にはちとツライ。だが、スキを作るには充分なので狙う価値は大きい。

◎対戦時◎

分身や瞬間移動もやっかいだが、１番困るのは連続技と戒めの洗礼の追加ヒットが確実なこと。戒めの洗礼の射程の外をキープしながらスキを見て連続技だ。

技	コマンド
次元の瞬き	←→+弱or強or弱・強

▲弱＋強で相手の後ろに出現する。離れた相手が何かした時にこの技で近づこう。

技	コマンド
運命の選択	↓↘→+弱or強

▲分身して攻撃をかわす、事実上の無敵技。追い詰められたときなどに使おう。

技	コマンド
虚空の幻影	→→+弱

▲ダメージを受けた時に使うと、相手の後ろに移動する。壁際からの脱出に有効。

技	コマンド
戒めの洗礼	→→+強

▲←→→＋弱・強の追加ヒット入力は早めでもＯＫ。通常ガード可能なので注意。

技	コマンド
完全な世界	✚キー１回転+強

▲ゲーム内時間で約２秒時間を止める。コンボスペシャル１に組み込むといいぞ。

BRAD ●ブラド

◎使用時◎

とにかくアステロイドベルトを装着しよう。グラビティ∞で相手の動きを封じて使うのが効果的だ。岩をつけるときはバリアガードを先行入力しておくと安全。

◎対戦時◎

とにかく岩をつけさせないことが大事。出の早い射撃技か範囲の広い技を使おう。グラビティ∞はバリアガードもしくはダッシュで避け→超能力技で対処。

技	コマンド
メテオハンマー	←→+弱

▲画面がズームしている時は奇襲に使える。壁際で当てると壁→投げが入るぞ。

技	コマンド
メガプレッシャー	→→+弱

▲技の出は早いが、単発で出すとまず避けられる。基本通りコンボに組み込もう。

技	コマンド
グラビティ∞	←→→+強

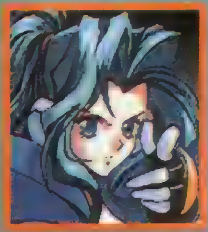
▲コマンドが入ったらチャージを始め、60%になったらすぐに岩をつけるべし。

技	コマンド
アステロイドベルト	←↙↓↘→+強

▲岩がつけば相手との接近戦時に頼もしい。ダメージを受けると岩は落ちるぞ。

技	コマンド
サテライトフォール	←↙↓↘→+強

▲装着した岩を飛ばす技。発射音が小さいので、遠距離で見づらい時には注意。



SONIA ●ソニア

◎使用時◎

確実にいくなら、ＣＯＭのまわりをうろうろして攻撃を空振りしたところにクイックダッシュ→コンボマグネットアンカー→コンボスペシャルでいこう。

◎対戦時◎

見た目よりも攻撃判定の広いテラディスチャージに注意。単発なら、終わり際を狙って超能力技がいい。他の技は軌道が直線なので横に避けて超能力技だ。

技	コマンド
エレクトリッガー	←→+弱

▲技の出は遅いが硬直は短い。ノーマルショットで牽制してから撃つのが効果的。

技	コマンド
マグネットアンカー	←↙↓↘→+弱

▲捕まえた後にコンボが難しいようだったら、エクスキュージョンで確実にいこう。

技	コマンド
ギガンティックドリル	→→+弱

▲結界に当たるまで止まらない。硬直は短いのでそこからつなげられる技もあり。

技	コマンド
テラディスチャージ	←→+強

▲相手の起き上がりに重ねたり、ダッシュ中に先行入力したりして使うのが得策。

技	コマンド
エクスキュージョン	←→→+強

▲硬直がとんでもなく長いので、単発で使うのは自殺行為。コンボに組み込もう。

GENMA ●玄真

◎使用時◎

実は、鬼火魂を連射しているだけで結構勝ち進むことができる。他に、遠距離から単発の呪縛殺が意外と有効。もちろん、追加コマンドは確実に入力すること。

◎対戦時◎

たいがい１人目か２人目なのでさほど苦労はしないはず。鬼火魂はダッシュで避けるのが無難。降雷珠の硬直が長いので、避けた後にはコンボ入れたい放題だ。

技	コマンド
連炎符（れんえんふ）	←→+弱or強or弱・強

▲最高３個まで置ける。これで相手の動きを封じよう。ゲーム時間で約５秒持続。

技	コマンド
鬼火魂(おにびだま)	→→+弱

▲速度が遅いのを利用して、後を追いかけてコンボの布石にすることができる。

技	コマンド
降雷珠(こうらいじゅ)	←↙↓↘→+弱

▲技を出すときの硬直時間が長いので注意。発射後に弱を１度押すと落雷する。

技	コマンド
符護術(ふごじゅつ)	←↙↓↘→+弱・強

▲吹っ飛ばされている間に入力する。壁に叩きつけられそうになったらすぐ入力。

技	コマンド
呪縛殺(じゅばくさつ)	←→→+強

▲ヒット後に↑、→←、↑→弱・強▶ガード＋弱→カード＋弱・強を忘れずに。

防御に関する新事実、発覚!

ブシドーブレード™
BUSHIDO BLADE

ブシドーブレード			
ジャンル	3D対戦格闘	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	12月20日予定		

今までと違う! 1Pモードのコスチュームを紹介!

今回紹介しているキャラCGでは、全員が独特の防具を身につけている。これが暗殺集団"陰"のコスチュームなのだ。彼ら(辰美だけ"陰"と無関係)はこの姿で暗殺の仕事をしてきたというわけ。ゲームのメインとなる1Pモードには「"陰"から抜けたプレイヤーが、刺客となって追いかけてくる他のメンバーと戦う」というストーリーが用意されているが、その設定に合わせてコスチュームも変化しているのだ。

右はキャラ&武器選択画面。組み合わせによって能力の異なる剣士ができるので、よく考えてから選びたい。また、その下は1Pモードを実際にプレイしている写真だ。

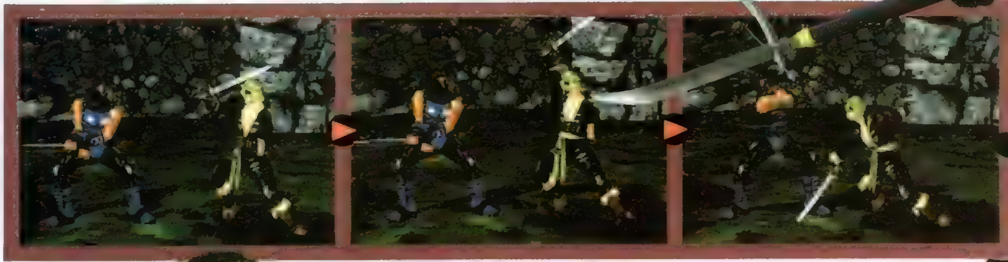
◀6人×8種類だから48タイプもの剣士が使える計算になる。左上の数字は残り時間だ。

風門(かんぬき)+野太刀(のだち)

"一撃必殺"のゲームだけに、防御に気を配ろう!

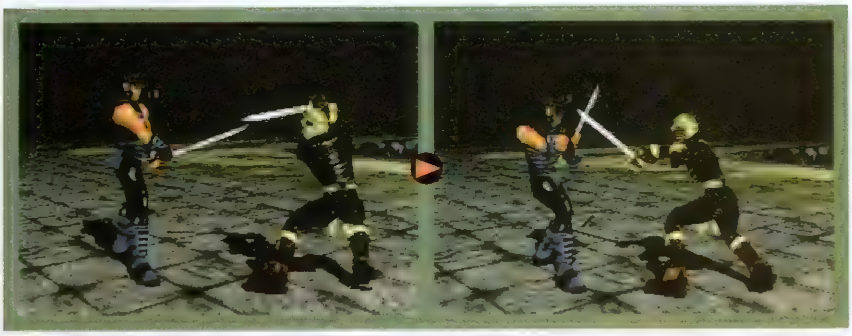
通常防御

刃のついた武器で斬り合う『ブシドーブレード』には、常に死と隣り合わせの緊張感が存在している。ふつうの対戦格闘ゲームなら自分の体力がゼロになるまで何の問題もなく戦えるが、"身体ダメージ"という概念が取り入れられているこのゲームではそうもいかない。大ダメージを受けると腕や足が使えなくなってしまうし、致命的な一撃を喰らうとその時点で負けになってしまうからだ。そこで大切になってくるのが防御という概念。下の連続写真は、相手の攻撃を防御ボタンを押すことで無効化したもの。相手の攻撃が届く間合いに入ったならば、いつでもガードできるようにしておきたい。

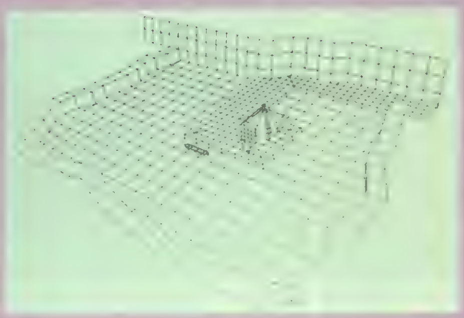


状態防御

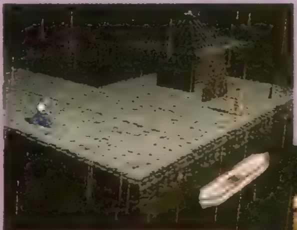
上の通常防御と異なり、特別な操作をしなくても防御してくれるのがこの状態防御。自分が剣を構えている位置に相手が攻撃してきた場合、自然と防御体勢を取ってくれるのだ。6人の剣士たちはそれぞれが、上段、正(中)段、下段の構えを取ることができる。相手が正段に構えているところに、おもむろに攻撃を仕掛けても、あまり効果的でないことが理解できるだろう。



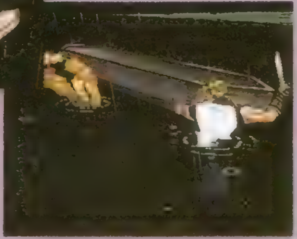
池のある新フィールドを公開!



今回紹介する新フィールドは、全体の4分の3ほどが浅い池で覆われているというかなり特殊な場所だ。当然のことながら陸地での戦いがメインとなるだろうが、写真を見る限り両者が池の中に入って戦い続けることも可能らしい。池の中に入ると、両者の動きに変化が出るのだろうか?



▲陸地部分の先には小さな小屋が建っている。小屋の裏側にも回り込めそうだが、かなり狭いので、戦う場合はいろいろと制限があるだろう。



▼空蝉たちが池の中で戦っているインパクトのあるシーン両者とも上段に構えているが、水中に没する下段攻撃を使うことはできないのだろうか?

©1996 スクウェア／ライトウェイト

きちんと防御したつもりでも、こんなことが…

防御くずれ

ちゃんと防御しているにも関らず、防御しきれない場合がある。これは防御くずれと呼ばれる現象で、攻撃側のパワー（キャラ＋武器）が防御側のそれを上回る場合に起こる。防御くずれ状態になるとよろけてしまい、少しの間無防備状態におちいるので注意が必要だ。武器で防御しているため〝身体ダメージ〟自体はゼロだが、その後の無防備時に致命傷を負うこともある。パワー負けしている時は防御をせず、ステップを駆使して避けたいところだ。

御門(みかど)＋かなづち

▲かなづちはもっとも重い武器だが、風門の野太刀による攻撃に負けてしまっている。これにより、辰美とかなづちの組み合わせが持つパワーより、風門と野太刀の組み合わせが持つパワーの方が大きいことがわかる。

▲御門がキシドーソードで攻撃し、セイヨーツルギを持つ風門をよろけさせたシーン。パワーのないキャラであっても、選択する武器によっては逆転させることができるのだ。

空蝉(うつせみ)＋打刀(うちがたな)

▲打刀を持つ空蝉が、レイピアを持つ風門を攻撃したシーン。両者ともパワー重視のキャラだが、武器のパワーの差が物をいって空蝉の方が打ち勝っている。重い武器を持つと動きは遅くなるが、攻撃した時のパワーはやっぱり魅力。

▲蛍火のかなづちによる攻撃を、セイヨーブレードで防ごうとした空蝉。だが、4.5kg もあるかなづちのパワーを、その3分の1の重量しかないセイヨーブレードで防ぎきることはできず、体勢を大きく崩すハメになった。

▲ブラック・ロータスのレイピアが、蛍火の持つ打刀を大きく弾き飛ばしたシーン。武器の中で最軽量のレイピアだが、バランス型キャラであるブラック・ロータスが使っていたため、打ち勝つことができた。

▲御門のキシドーソードによる一撃で、大きくのけぞる辰美（持っている武器は野太刀）どちらも両手持ちの武器であるが、野太刀の重量はキシドーソードの半分しかないためにパワー負けしてしまったのだ。

辰美（たつみ）＋セイヨーブレード

▲蛍火の薙刀がブラック・ロータスのセイヨーツルギに打ち勝ったシーン。スピード重視キャラである蛍火といえども武器の選択次第で、ブラック・ロータスに防御くずれを起こさせることができる。

実戦ではこうなる!

ここで実際の戦いの流れを見てみよう。下は打刀を持った風門が御門に〝真直叩き斬り〟を仕掛けたシーン。セイヨーツルギで防御しようとした御門だったが、防御くずれが起こり、よろけてしまった（4〜5枚目）風門はそのスキを見逃さずに次の攻撃を繰り出す！　これが急所に入り、彼が見事勝利者となったのである。

独走スクープ第3弾！

サンプルロム
独占入手で

最新画面大公開

開発中ではあるが、使用できる８人のキャラクターが操作可能なサンプルロムを入手できたので、今回はその内の４人をピックアップして必殺技やコンボを大紹介！　各キャラクターの動きはかなりスムーズで、操作していて気持ちがいい。また、アクションも豊富なので、見ているだけでも楽しいぞ。

モコモコ

▲モコモコが脚を広げながらクルクル回転して、敵に接近していく。この巨体が回転するのは、本当に迫力があるぞ。カワイイしね。

▲このゲームには、ポリゴン格闘には珍しい飛び道具を使った必殺技もあるのだ。

▶回転キックの後、オーバーヘッドキックを繰り出す大悟の必殺技〝天空中心脚〟だ。

雷王大悟

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険 TM

コナミが贈るファン期待の、オリジナル格闘ACT『ライトニングレジェンド』。このゲームは、対戦よりも１Ｐプレイを意識していて、キャラクターに重点を置いた作りになっている。新しいタイプの格闘ACTだ!!

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	12月20日		

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

宇坂まゆ

ハデで多彩な必殺技

◀拳を突き出しながら敵に突進していく、必殺技の"宇坂パンチ"。キャンセルから狙っていくと、カッコよくて効果的だ。

◀ジャンプしながら拳を突き上げる、対空技にもってこいの"宇坂アッパー"がさく裂！

▲空中から鋭角的にキックを繰り出す、"宇坂キック"がヒット！　カッコイイ〜。

テリフィック＝フォーロック

コンボさく裂

▲弱攻撃ボタン連打で繰り出される、強烈なコンボ！　全キャラに、お手軽なコンボがあるぞ。

初心者にやさしい、親切なシステム

操作系は強、中、弱攻撃に挑発（投げ）の４つボタンを使用し、コマンド入力により各種必殺技を出すことができる。コンフィグで、各ボタンに必殺技を割り当てることが可能なので、格闘ＡＣＴが苦手な人も安心してほしい。また、ボタン連打でコンボを出せる点も初心者は注目。

システム面では、敵の攻撃をかわす"避け"とパワーゲージをためて出すことが可能な"超必殺技"が特徴的。このパワーゲージは、キャラクターの興奮度を示していて、ゲージがたまればたまるほどキャラクターの動きに反映され、ガードの硬直や起き上がるまでのスキが少なくなり機敏に動けるようになるのだ。

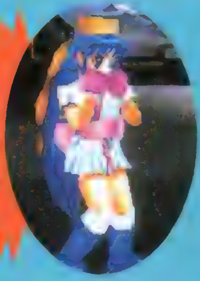
攻撃避け

▶２つのボタンを同時に押すことで、敵の攻撃を避けることが可能。

必殺技

◀飛び道具に回転技など、アクションがハデ。

挑発



◀挑発ポーズは、立ちとしゃがみの２パターン用意されているぞ。

パワーゲージ

◀ゲージをためて、戦いを有利に進めるのだ。ＭＡＸで超必殺技だ!!

SEGASATURN
PlayStation
STREET RACER
EXTRA
ストリートレーサー
エクストラ
プレイステーション版
セガサターン版
12月発売予定!
予価5,800円(税別)
●多人数プレイは全員1画面か個人ウィンドウかの選択が可能!
●変化に富み、さまざまなトラップに彩られた全24コース!
●ゲーム中の視点は乗車位置から真上まで自由自在!
超絶!8人同時プレイ!!
遊び方いろいろ!楽しみいっぱい!!
ただ速く走るだけじゃない。武器や技を駆使して相手を攻撃、レース・ゲームならではの快感とバトル・ゲームの興奮まで楽しめる。8人の個性あふれるキャラが駆る愛車から選択、友だちと最高8人で遊べる待望のカーレース登場。
●8人の個性あふれるキャラとそれぞれに性能の異なる愛車!
●難易度から各種設定までいろいろ選べるオプションモード付!
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
※画面は開発中のものです。
Ubi Soft
ユービーアイ ソフト株式会社
〒176 東京都練馬区中村南2-16-5 メゾンドボヌール鷺宮405
TEL.(03)5241-3480
vivid image
© 1996 UBI Soft Entertainment
© 1996 Vivid Image

新作●ソフトステーション Soft Station

浦島太郎は300年かけて過去の人になりましたが、新作がワンサカ発表になるPSでは、わずか半月だけで過去の人になりかねません。この激動の時代に取り残されないためにも、ソフトステーションの最新情報をしっかりチェックしましょう。

Vol.32

3Dシューティングツクール

おなじみのツクール系ソフトもPSならここまで進化する!
ポリゴンによる3D空間にキミのアイテアを投入せよ!!

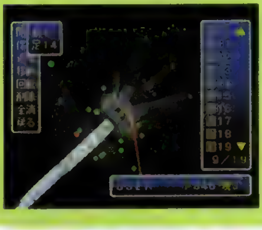
ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード(8ブロック)
発売日	12月20日		

3D・STGをキミの手で作れる日がついにやって来る!!

待ちに待った〝ツクール〟シリーズのPS版最新作は、フルポリゴンの3D・STGが作れるというPSならではのモノ。キミが心に描き続けてきた理想のSTGを、このソフトで現実のものにする時が来たのだ! 細かいデータをコツコツ作るのではなく、骨組に沿って必要な要素を組み立てていくスタイルを採用しているので〝ツクール〟初心者でも十分楽しめる一本だぞ。

自機をツクール

あらかじめ登録されているポリゴンのキャラやパーツを自由に組み合わせて、オリジナルの自機を作るのだ。パーツ数は超豊富だから、さまざまなタイプの機体を作ることが可能だぞ。



◀パーツの組み合わせ次第で、こんなSFっぽい自機も作成できる。当然、コミカルな自機も用意されているぞ。

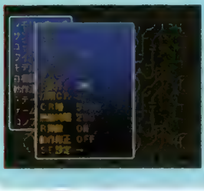
タイトルをツクール

作業は基本的に文字の配置がメインだが、タイトルバックを自機に飛び回らせる、なんていう演出的な工夫も可能なのだ。

◀ゲームタイトルとともに、いくつかの絵文字も配置することができるぞ。

細部もツクール

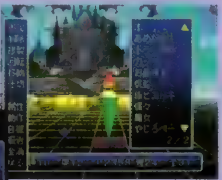
ヒットポイントや属性、動作なども細かく設定できる。ちなみに、自機が使える武器もバラエティ豊かに用意されているぞ。

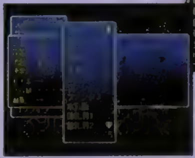


◀どの項目もゲームの楽しさを支えている重要パートだ。しっかりと練ろう!

ステージをツクール

ステージ作りの第1歩は、バックの背景や地表などの選択から。その後、いろんなオブジェや敵キャラをうまく配置して、展開に富んだステージにしていくのだ。





◀▲雰囲気、配置、難易度とも、自分の好みどおりに仕上げられる。

⬅もちろんこんなカッコイイSTGもばっちり作れちゃうぞ!!

チェック! 各データはテーマ別に分類

背景やパーツなど、各種データが無数に収録されているけれど、それらは〝ファンタジー〟〝SF〟などのテーマ別にきちんと分類してある。おかげでデータ検索の面倒がなく、製作がはかどるというワケだ。

©ASCII Corp./SUCCESS/RUBICOM/SPARKS

m ～君を伝えて～

交換日記ってしたことある？　このゲームでは、そんなうれし恥ずかしい体験がバッチリできちゃうのだ！

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	ネクサスインターラクト	対応周辺機器	未定
発売日	12月中旬		

交換日記が決め手の恋愛育成SLG!!

これまで恋愛を扱った育成ＳＬＧはいくつも登場しているけど、エッセンスとして、何か物足りなさを感じていた人も多いだろう。そんな人に朗報！　この『m』は、10月の初めから12月末まで、１人の女の子と交換日記をかわしながら恋をはぐくんでいく育成ＳＬＧなのだ。そう、交換日記という、名前を聞いただけで赤面しそうなこのアイテムが、『m』のキーポイントとなるぞ。ゲームの基本単位は１日で、「情報」、「勉強」などの各コマンドを選択して主人公のステータスアップを図るのだ（もちろん、このときにイベントが起こることもある）。そしてお待ちかねの交換日記。女の子からの日記は週に２回届き、その内容に対する返事の仕方で女の子の主人公に対する好感度が変化していくのだ。３カ月という短い期間の中で、キミは意中の女の子のハートを射止めることができるかな？

また会えたね♥

基本はもちろん育成ＳＬＧ

▲選択できるコマンドは１日につき１つ。ステータスを上げるのもいいけど、情報収集も大事だ。

▶イベントによっては、このような選択を迫られることもある。女の子の好感度を上げるチャンスだ！

KAORI MUSASHINO

運命的なものを感じるね♥

武蔵野香

主人公のクラスメイトで幼なじみ。実家が神社ということもあってお嬢様と思われがちだが、所属する陸上部では記録も保持している。

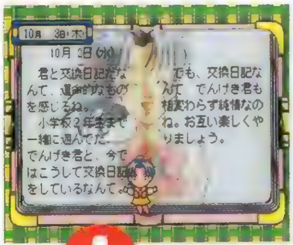
この想いいつか

© 1996 NEXUS INTERACT © 1996 DaZZ

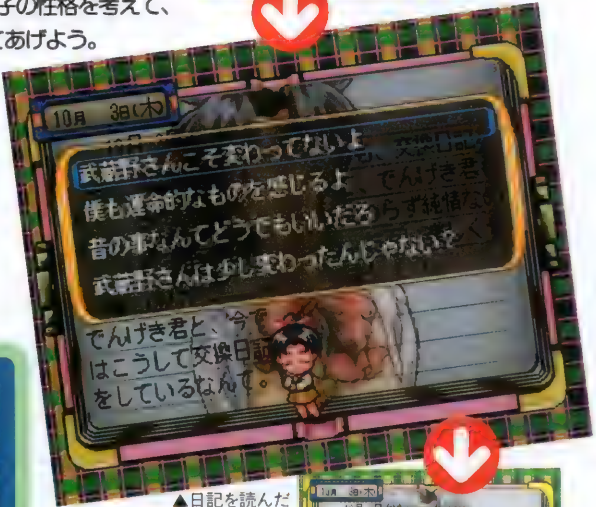
主人公の１つ上の先輩。演劇部に所属していて、将来は宝塚にはいるのが夢。男装が得意で、特に下級生の女の子に人気が高いぞ。

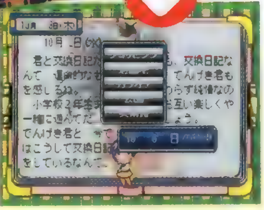
ポイントは週に2回の交換日記!

ゲームのポイントとなる交換日記。これは毎週２回ずつ女の子から届けられる。女の子はその時点で自分の思っていることを書いて来るんだけど、イベントが起こったりすると、そのことが話題になったりもするぞ。プレイヤーはその都度、４つ出てくる文章の中から１つを返事として選んで、女の子に返すのだ。女の子の性格を考えて、喜ばれるような返事を返してあげよう。



◀女の子からの交換日記が届いた。ニヤニヤしながら読むのだけはやめようね（笑）。





▲日記を読んだら、今度はどんな返事をするかを決めよう。相手の気持ちを考えることが大事だぞ。
▶交換日記を返すときに、女の子をデートに誘ったり、プレゼントを贈ったりもできる。

しかも! 育成SLGなのにマルチストーリー!

交換日記のやりとりで、女の子のプレイヤーに対する好感度が変化するのはすでに説明したとおりだけど、実は変化するのはそれだけじゃない。なんと、ストーリーまでもが大きく変わっていってしまうのだ!! 場合によっては、ビックリするようなオチがつくことも……!? 恋愛育成SLGでありながら、まるでマルチストーリーのAVGのような楽しみ方までできてしまうのだ。なんともぜいたくなゲームだね。

◀ストーリーは、女の子ごとにいくつか用意されているぞ

君に伝えて

主人公にあこがれる、テニス部所属の１年生。生まれも育ちも浅草で、ちゃきちゃきの江戸っ子。とにかく元気な女の子なのだ。

HEAVEN'S GATE
ヘヴンズ・ゲート

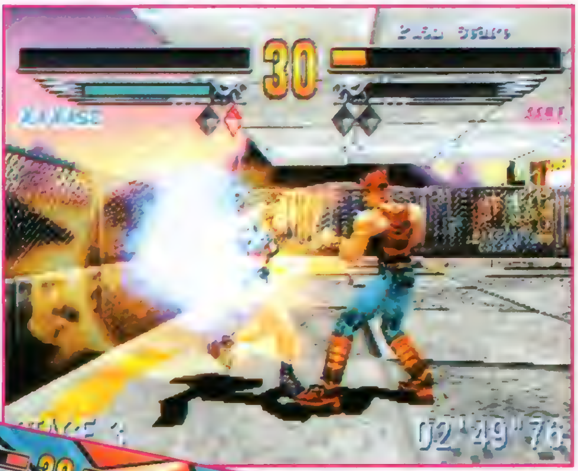
アトラス初の3D対戦格闘は
予想に反して(?)かなりの本格派!!

ジャンル	対戦ACT	価格	未定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

動きに自信あり!!

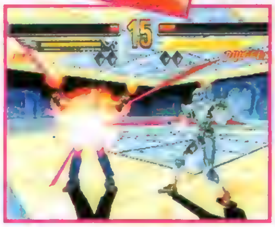
アトラス初の3Dポリゴン対戦格闘はキャラの動きが違う!!

『豪血寺一族』シリーズで、格闘ACT界に旋風を巻き起こしたアトラスの贈る初の3Dポリゴン格闘ACT『ヘヴンズ・ゲート』。これまでにもポリゴンによる格闘ACTはいくつか登場しているが、中でもこのゲームはキャラの華麗なアクションが魅力的。それもそのはず、キャラのアクションはあのアクションスターの本家、ジャパンアクションクラブ(JAC)の動きを、モーションキャプチャーで取り込んでいるのだ! ハイスピードでダイナミックなアクションを、ぜひキミの手で体験してほしい!!

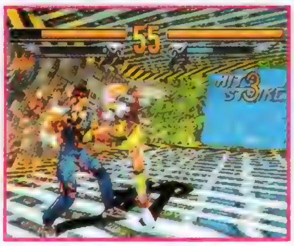


▲かつてなかったほどにド派手なバトルがPS上で展開される! この熾烈を極めた闘いに、勝ち残るのは一体だれだ!?

▲強力な連続技が炸裂する! アクションはあのJACによるものだから、華麗でカッコいい!!



▶ピンチの時こそソルパワーを発動させろ! 奇跡の一発逆転を狙うのだ!!



▲技の組み合わせによって、多彩な連続技も可能だ。

我々人間たちが「悪魔」と呼び恐れている存在と、「神」と呼び崇めている存在、彼らが人間の世界に干渉することはなく、それぞれの世界は秩序と均衡を保って存在していた。しかし、悪魔たちが人間に魔の力を与えたことにより、その秩序が乱れはじめた。魔の力を手に入れた者たちは、それぞれの欲望のおもむくままに悪事の限りを尽くし、破壊を繰り返した結果、世界は退廃した雰囲気に包まれ、人々は世紀末の危機を感じるようになってしまった……。

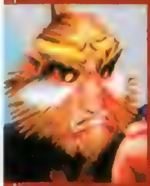
三界の命運をかけた闘いがはじまる…

そして、人間たちの変化を知った神もまた、悪魔たちが人間界を魔の力で覆い尽くし、俗界にせんと企んでいることを察知し、神自身の世界を守るためにも、その力の一部を人間に与えて三界の均衡を保とうと図りはじめる。かくして、人間界は魔の力、神の力を持つ者、何の力も持たぬ者、そして神でもなく悪魔でもない、人間独自の秘められた力を持つ者たちが渦巻く不安定な世界になってしまった。人間界に対する支配力を強めるためにますます魔の力を与え続ける悪魔、それを阻まんとする神、そして目覚めた人間たち……。人間界を舞台に、今、三界の命運をかけた闘いがはじまろうとしていた……。

個性豊かな(豊かすぎる?)8人のキャラクター

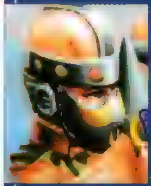
ゲームに登場するのはこの8人。中には人間じゃないキャラもいたりして……。一筋縄じゃいかないぞ。

ENGETSU(猿月)



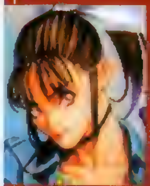
年齢/108歳
血液型/?
身長/210cm
体重/100kg
出身地/中国
好きなもの/台湾バナナ、愛
嫌いなもの/犬
趣味/麻雀

DULFFER(ダルファー)



年齢/35歳
血液型/B
身長/170cm
体重/50kg
出身地/イギリス
好きなもの/ナイフ
嫌いなもの/拳銃
趣味/ポロ、乗馬

NANASE(紫川 七瀬)



年齢/17歳
血液型/O
身長/162cm
体重/48kg
出身地/日本
好きなもの/プリクラ
嫌いなもの/キムたこ
趣味/3on3

JIN(真堂 刃)

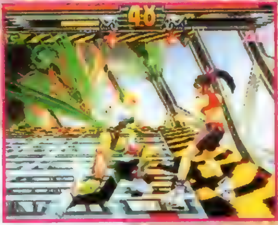
年齢/21歳
血液型/A
身長/185cm
体重/70kg
出身地/日本
好きなもの/真剣勝負
嫌いなもの/甘いもの
趣味/アメフト

©1996 ATLUS

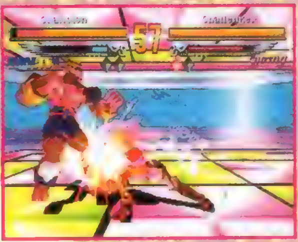
大破壊力のソルパワーで一発逆転!!

ゲームを盛り上げる新システムも満載!!

「ヘヴンズ・ゲート」がすごいのは、キャラの動きを始めとした演出部分ばかりではない。独自のゲームシステムもまた、熱い対戦を実現させるためにおおいに役立っているのだ。その最たる例が、各キャラの持つ「ソルパワー」という特殊能力と、閉鎖されたバトルフィールド。これらのフィーチャーにより、これまでの３Ｄ格闘ＡＣＴになかった微妙な駆け引きや、一発逆転性を秘めた強力な連続技が可能になっている。派手なだけでなく、プレイしていて楽しい。対戦ＡＣＴの原点を思い起こさせてくれるゲームなのだ。



体力ゲージの下にあるゲージ。これがソルパワーゲージだ。これがMAXになるとソルパワーが発動可能となる。ソルパワーを発動すれば、長波か威力を秘めた必殺技を使用することができるようになるのだ。



▲ソルパワー発動中なら、何度でも超必殺技を出すことができるのだ。このチャンスを生かして、一気に勝負を決めろ！

閉鎖されたバトルフィールドが戦略性を高める!!

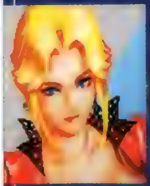
一見広く見えるフィールドだが、リング際と天井には、見えない壁が張られている。壁に相手を叩きつけ、返ってくるところにさらに攻撃を加えるといった連続技も可能なのだ。

◀壁や天井をうまく使って連続技を組み立てよう。

KYOSUKE(南部　京介)

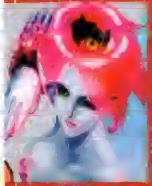
年齢/27歳
血液型/A
身長/180cm
体重/63kg
出身地/日本
好きなもの/帽子
嫌いなもの/金属
趣味/宅配サービス

VERNY(ヴァーニー)



年齢／21歳
血液型／A
身長／175cm
体重／55kg
出身地／フランス
好きなもの／赤い跳ね馬
嫌いなもの／ひ弱な男
趣味／車

SASA(ササ)



年齢／５歳
血液型／？
身長／165cm
体重／50kg
出身地／アメリカ
好きなもの／きれいな水
嫌いなもの／除草剤
趣味／光合成

A HAU(ア・ハウ)

年齢／31歳
血液型／B
身長／174cm
体重／98kg
出身地／コンゴ
好きなもの／村人
嫌いなもの／神の怒り（雷）
趣味／踊り

PAL －神犬伝説－

雨宮慶太演出による、独創的な設定のRPG
飼い主の少女を想う子犬が、謎の組織に挑む!

ジャンル	RPG	価格	¥6,800予定
メーカー	東北新社	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	年内予定		

謎の組織から飼い主を救い出せ!

◀カオルは、パルを残してどこかにいってしまった……。

▶カオルを探しに出たパルだが、ひ弱なため、遭遇する敵すべてにボコボコにされてしまうのだ。

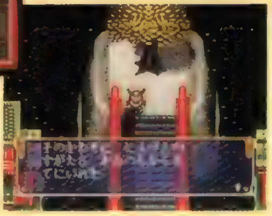
◀カオルは、パルの居場所を確保するために屋上にいた。だが、謎の戦闘機に連れ去られてしまう。

この「PAL－神犬伝説－」は、謎の組織に連れ去られた飼い主の少女を助けるために子犬が神の力を借り、人間の姿と神の力を手に入れて奮闘するという、独創的な設定のRPGだ。物語は、捨て犬だったパルを拾ってめんどうをみていたカオルという少女が、ママハハの言いつけでパルを捨てにいく場面からはじまる。しかし、カオルはパルを捨てるなんてことはできずに、学校の屋上にこっそりパルの居場所を用意してあげる。パルは、そんな優しい飼い主カオルへの想いをいっそう深めることになるのだった。……だが、そんな安息の時間もつかの間、突然現れた謎の戦闘機がカオルを連れ去ろうとする! パルは、仲間の猫とともに戦闘機に挑むのだったが、全く歯が立たず、パルたちはあっけなく倒され、戦闘機は飛び去ってしまう。そこに、空から神の声が……。神は、カオルを助ける力を得るために修行してはどうかとパルに話しかける。「今度は僕がカオルを助ける番だ」パルは神の声に導かれ、神の国へと向かった。

修行 神の国での修行開始……試練を乗り越え強くなれ!

▶神は、カオルを助けたいか、と聞いてくる。

▲修行は、ミニゲームになっているぞ。



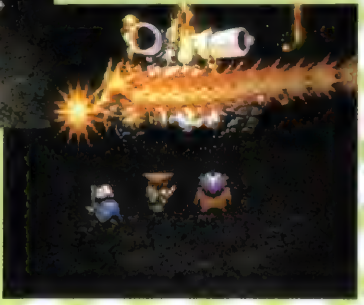
▶パルは、人間の姿と神の力を手に入れた。

神の国に着くと、パルは七福神のもとで修行を積むことになる。修行はミニゲームで行われるが、ストーリーの序盤だけあって、けっこう簡単! 修行を終えると、パルは人間の姿と神の力を手に入れるのだ。

戦闘 神の力を得たパルを見よ!

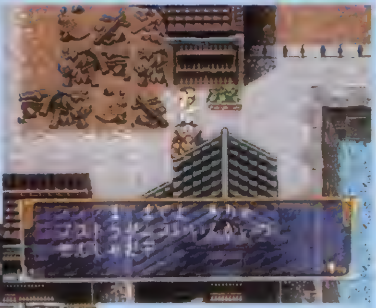
七福神のはからいで貧乏神と山の神を仲間にして地上に戻ったパルは、どこからかやってきた謎の戦車と遭遇する。しかし、神の国での修行を終え、力強い仲間も得たパルは、戦車とも互角に戦える力を得ているのだ。遠慮なくやっつけてしまおう。

◀パルたちの前に、正体不明の戦車が出現! 戦闘開始だ!



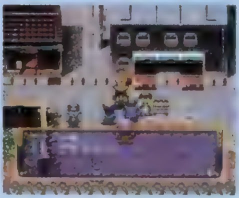
▶術を使って敵に大きなダメージを与える。もう、以前のようなひ弱な主人公ではない!

旅立ち 敵の本拠地を目指せ! 今、本当の冒険が始まる



▶戦車は、「ノストラダムス委員会」の刺客だった。

▼謎の組織の本拠地を目指し、パルたちは旅立つ……。



▶旅先では、「セーブいぬ」がセーブを行ってくれるぞ。

戦車を倒したパルたちは、「ノストラダムス委員会」がカオル誘拐事件に何か関係があるのではないかと感づいた。カオルのボーイフレンド、ユキトを仲間に加えたパルたちは、事件の真相を探るために旅立つ……。

ユニークなミニゲーム

▶アルバイトのイベントのミニゲームのひとつ、水道管の修理。

この『PAL』には、冒険の途中のイベントに際して、さまざまなミニゲームが用意されているぞ。ミニゲームは、上で触れた七福神の修行を含め、どれもユニークなものばかりだ。あまりの面白さに、ゲーム本来のストーリーを忘れて熱中してしまうかも。アクションやパズルなど、ジャンルもさまざまで、ミニゲームといえども、かなりバラエティに富んでいるのだ。

©1995 東映ビデオ／東北新社

探偵神宮寺三郎～未完のルポ～

探偵ドラマを彷彿とさせるハードボイルドストーリー
巨大な陰謀を暴く、本格推理AVGが登場!

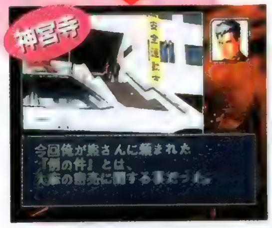
ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	データイースト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	11月下旬		

新宿の街にあの男が帰ってきた!

ＦＣ版で人気だった探偵ＡＶＧ『神宮寺三郎』シリーズ最新作が、ＰＳで登場する。シリーズの５作目に当たる今回のＰＳ版は、さまざまな新システムを導入して、ゲーム性、ストーリー性ともに大幅にパワーアップ。場面ごとに任意に主人公を変え、数々の事件の裏に隠された大きな陰謀に迫ることになるぞ。もちろん、内容はこれまで同様にシリアス。数々の事件の後にたどり着く結末はいったい!? 混沌都市、新宿を舞台に、神宮寺三郎の挑む過去最大の事件が、今、幕を開けようとしている。

◀ストーリーはシリアス＆ハードボイルド。本格的なサスペンスが楽しめるのだ。

ひとつひとつの小さな事件がやがて大きな事件へと…

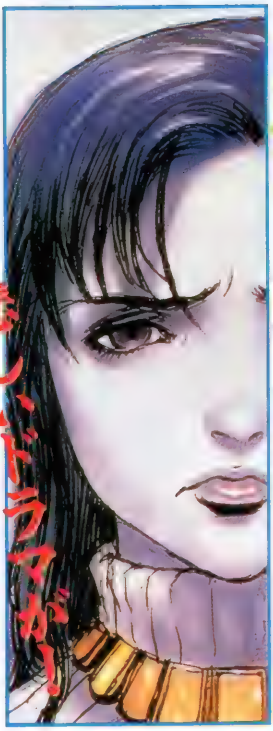


キャラクターチェンジシステム

ストーリーが進むと、要所要所でどのキャラを主人公とするかの選択を迫られる。そこから先はそのキャラの視点でストーリーが進んでいくことになるのだ。今度の「神宮寺」は、一度クリアしただけでは、事件の全貌は見えてこない!?

緊迫感を増す演出にも注目!

事件の概要を整理して推理することももちろん重要だけど、机上の空論を戦わせるばかりが探偵業じゃない。例えばこの手の映画などでは、人を尾行したり、手に汗にぎるカーチェイスが起こることもしばしばだ。こんなおなじみのシーンも、『神宮寺』はバッチリ再現！ これらが要所要所に織り込まれ、より熱いストーリーを演出してくれるのだ!!



追跡モード

◀例えばコレはグラス(麻薬)の売人を追跡しているところ。尾行し、聞き込みをして、彼らのアジトを突き止めるのだ。

▶まだ画面は見せられないが、パトカーで犯人を追いかけて捕まえる、カーチェイスモードもあるぞ。

カーチェイスモード

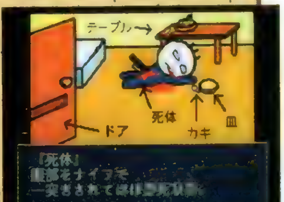
推理クイズ "謎の事件簿"で探偵入門!!

▲くだけたイラストが本編とのギャップを感じさせ魅力的。

このゲームには、サブゲームとして"謎の事件簿"というモードがついている。これはいわゆる推理ゲームで、出題者の質問に答えながら、事件を解決するというものだ。これが解ければ、キミの推理力もかなりのもの……かも!?

御苑洋子編

舞台は山奥のペンション。密室で起こった殺人事件の全貌を暴くのが目的だ。容疑者は２名。彼らの所持品から、犯行の手口と真犯人を推理するのだ。カギは死体発見現場にあるぞ。こちらは初級編。



神宮寺三郎編

こちらの神宮寺三郎編は犯人当てキャンペーンが行われる。ソフト同封のアンケートハガキに解答を書いて送ると、正解者の中から抽選で1000名様にオリジナルグッズが当たるぞ。

©1996 DATA EAST CORP.

Jリーグ 実況ウイニングイレブン'97

解説に松木安太郎氏、実況にジョン・カビラ氏を迎えた、まるでTV中継を見ているかのようなサッカーゲーム

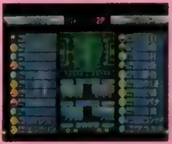
ジャンル	SPG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月22日		

実況 ジョン・カビラ＋解説 松木安太郎でおくる完全実況生中継型サッカーゲーム

ついに実況はここまできた!! 前作でジョン・カビラ氏のパワフル実況を強烈に印象づけた「ウイニングイレブン」が、パワーアップして帰ってきたぞ。解説に松木安太郎氏を加え、臨場感あふれる演出がとってもグッドなのだ。グラフィックも大幅に細かくなり、選手の動きが前作以上に超リアル。操作面でもダッシュぎみにプレスしたり、キーパーは距離別に上投げ、下投げのスローができ、かなり本格的な仕様になっているぞ。もちろん京都パープルサンガとアビスパ福岡が加わっているのもお忘れなく。

緻密な作戦指示

フォーメーションと作戦を別々に選べるので、より戦略的になったぞ。ゾーンプレスやカウンターアタック、オフサイドトラップなど、細かな作戦とフォーメーションを駆使して戦おう。



▲試合後にはＴＶ番組のようなニュースがある。簡単な試合結果を表示するだけなんだけど、ちょっとしたコメントもしゃべってくれるのでチェックしてみよう。試合ごとに洋服の色も変わったりするぞ。

▲キャラクターの迫力ある動きが秀逸。部分的におこなわれるズームアップも効果的で迫力満点なのだ。

カビラが吠える!!

松木が唸る!!

P.K.戦を追加したゲームモード

EXHIBITION

好きなクラブを選択して1試合のみ対戦。2P協力プレイもできるぞ

J.LEAGUE

全試合を戦いぬく1P専用のリーグ戦。全試合の勝ち点で優勝が決定

HYPER CUP

トーナメント制の試合を勝ち抜いていく1P専用のモード

ALLSTAR

J-VEGA、J-ALTIRに分かれて戦うオールスター戦

P.K.

▲このP．K．戦でもカビラ氏のホットな実況が聞けるのだ

実狂ウイニングプレビュー 俺たちのカビラ

解説の松木氏とのコンビを重視したのか、今回のカビラ氏は前作のような爆裂した実況ではなくなっている。実況の1人夢芝居だったあのアーティスティックなミラクル実況を期待していたのに～。いったいどうしちまったんだ？ これでは前作のような「Jリーグ爆笑ウイニングイレブン」じゃない。あのスーパーなボキャブラリーにあふれたジョン・カビラ・ワールドをもう一度…。それから、ペナルティのときに登場する審判が三井ゆりだったらよかったな。

 ©1996 KONAMI／J.LEAGUE

ファンタジー世界の住人たちをコマとして、
魔族の遊技場で行われる"モンスターチェス"

怪獣戦記

ジャンル	SLG
メーカー	プロデュース
発売日	11月15日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

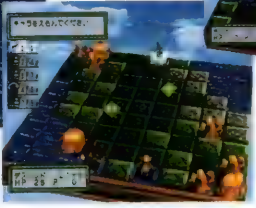
フィギュアの能力を駆使せよ

▲まず動かすフィギュアを選択する。名前の右にある数字はレベル。敵を倒すとアップする。

この『怪獣戦記』は、妖精やゾンビなど、ファンタジー世界でおなじみの住人たちをフィギュア（コマ）にした、新感覚のSLG。ひとことで言えば、"モンスターチェス"という感じの作品だ。攻撃方法はフィギュアによって異なるので、自分のお気に入りのフィギュアを集めて、それらを育てる楽しみを味わうこともできる。また、シナリオモードで育てたフィギュアをメモリーカードにセーブして、友だちと対戦することも可能だ。

▲次にルーレットを止める。出た数字の分だけ行動できるが、残して次のターン以降に持ち越しも可能だ。

▶2人対戦も可能。捕獲して育てたフィギュアも使用することができる。



◀盤上の黄色い立体は「カプセル」。ここに敵のフィギュアを追い込むと捕獲することができるのだ。

3体の武者頑駄無が繰り広げる白熱の戦国合戦

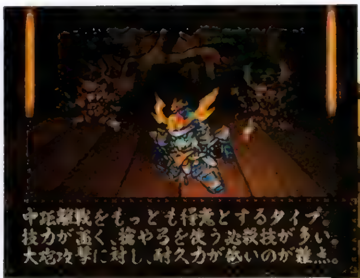
新SD戦国伝 ～機動武者大戦～

ジャンル	S・RPG
メーカー	バンダイ
発売日	12月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

『SD戦国伝』の最新作登場

「起動武者大戦」は、これまでに数多く発売された「SD戦国伝」シリーズの最新作。和風の鎧を身にまとった、おなじみの頑駄無（がんだむ）たちが、今回も大活躍するぞ。プレイヤーは3体の武者頑駄無の中から1体を選び、行方不明になった父親を探して、全49のシナリオをクリアしていく。PS版には、前作のSFC版にはなかった「道場モード」が新設され、単調なレベルアップ作業を行わずにすむようになっている。これは非常にうれしい機能だ。

▼頑駄無の名前や、愛用の剣の名前を変えることもでき、キャラへの愛着がわく。



▲3体の頑駄無にはそれぞれ特徴がある。シナリオは1体につき49個なので、全クリアのためには最低3回プレイすることになるのだ。

▼戦闘画面では、ユニット同士のアップになり、選んだ技の種類によって画面効果も変わる。迫力満点だ。

※「新SD戦国伝～機動武者大戦～」は、初回限定版・プラモ同梱セットも同時発売。価格¥6,800。

関羽が！張飛が！趙雲が！対戦格闘で夢の競演
愛用の剣や槍で敵を倒し、天下をその手につかめ!!

三國無双

ジャンル	対戦ACT
メーカー	光栄
発売日	97年春予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

名だたる武将たちの一騎打ちを再現!

数多くの歴史SLGをリリースしている光栄から、「三國志」の武将同士が闘う、対戦格闘ACTが発売される。使用可能な猛将・智将は、おなじみの関羽や張飛をはじめとして10人以上になる予定。各武将はそれぞれ愛用の武器を持っており、打ち合いや連続技など、豪快で華麗な技を使って対戦を楽しむことができるぞ。

◀趙雲と関羽が相討つなんてことも可能。とても激しい闘いだ。

ナビゲータのおしゃべりつき高速3D・STGだ

Extra Bright エクストラブライト

ジャンル	3D・STG
メーカー	アスキー
発売日	12月6日予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)

制圧された暴走要塞を無力化せよ!

この「エクストラブライト」は、高速スクロールが気持ちいい3D・STG。停戦協定締結間際に戦略管理プログラムに制圧され暴走を始めてしまった要塞の内部に潜入し、中心部を破壊することがプレイヤーの目的だ。機体は3種類あり、それぞれに固有のナビゲータが用意されている。ナビゲータのセリフが雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

◀エリアは基本的に全部で7つ。途中に分岐点を持つものもある。

欧米のアーケードで人気の対戦格闘が日本上陸だ!!

PRIMAL RAGE プライマル　レイジ

ジャンル	対戦ACT
メーカー	タイムワーナー　インタラクティブ
発売日	12月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

文明崩壊後の地球を制するのは恐竜だ

アメリカやヨーロッパで人気を博した「プライマル　レイジ」がPSに移植される。ゲーム内容は、天変地異により文明の崩壊した地球を舞台に、恐竜に似たモンスターたちが覇権をかけて争う、というもの。原始人を食べることによって体力が回復できるという、ちょっと変わったシステムも用意されているぞ。

◀コンボもあるぞ。コマンドを入れると足元の原始人を食べるのだ。

PSソフトの新境地をひらく新感覚の音楽ソフト

eexy life EAST END×YURI

ジャンル	ETC
メーカー	エピック・ソニー
発売日	10月25日
価格	¥1,900
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

新曲のビデオクリップも収録!

「eexy life」は、人気のラップ・ユニット「EAST END × YURI」の魅力をあますところなく収録した、音楽+デジタルコミックソフト。最新シングル「日曜の朝の早起き」のビデオクリップやマルチストーリーのデジタルコミック（当然、主役は彼ら）などで、心ゆくまで彼らの世界を楽しむことができる。価格もおトク。

◀デジコミ画面。ミニゲームや選択問題などのイベントもある。

©1996（株）プロデュース ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日　協力／講談社 月刊コミックボンボン／株式会社バンダイ ホビー事業部 ©BANDAI 1996©KOEI CO.,LTD. ©1996 ASCII Corporation ©1996 to ONE Co.,Ltd. ©1996,ATARI GAMES/TIME WARNER INTERACTIVE ©1996 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

あの「問題作」、PS移植決定

リンダキューブ アゲイン

[illegible]売された、PCエンジン[illegible]にして[illegible]リンダキューブ[illegible]プレイできるように[illegible]。[illegible]桝田省治氏による[illegible]たち。
■メーカー／S[illegible] ■ジャンル／RPG
■発売／'97年予定 ■価格／未定

LOOK INFORMATION

魔王も、そして勇者も登場しないRPG……

桝田省治氏
『天外魔境Ⅱ』や『メタルマックス』シリーズといった人気RPGを手がけてきたゲームデザイナー。PSでは現在3タイトルを企画中

INTERVIEW

ユーザーさんからの要望は、とにかく全部入れますから

桝田省治氏（『リンダキューブ アゲイン』ゲームデザイン／シナリオ担当、以下M）：「僕がPSに参入するのはね、僕の作品を待ってくれてる人たちは、きっとPSユーザーに多いんだろうなと思ったからです。それにほら、PSのRPGって、ねぇ。これからは大丈夫、僕のRPGが出ますから（笑）」

今回の移植作業についてお聞かせください。

M：「今回の移植についてまず思ったのは、敷居はできるだけ低くして、より多くの人に遊んでもらえるようにしようということと、それとは相反するようだけど、より奥の深いものにしようということです。簡単に言ってしまうと、前作のアンケートハガキに書いてあったユーザーさんからの要望は全部入れようと、まぁ、そういうことなんですね。動物の種類も増やしたし、お店も増えたし……システム面でも乗り物を用意したりと、（改良点は）いろいろありますね。もちろんグラフィックも見やすいように改良しています。大きな変更としては、動物図鑑っていうのがつきました。これがけっこうおもしろくて、自分で発見した動物に名前が付けられるんです。たとえば図鑑には「どこそこで発見されたけど、名前はまだない青い獣」などと載っていて、それと出会ったら好きな名前が付けられるんです。もちろん最初は図鑑に載っていない、未発見の動物もいます」

それはおもしろそうですね。

M：「うん、基本はPCエンジン版なんだけど、そうとう改良してますから、楽しみにしていてください。それにもう次回作の企画にも入ってるし、1年に1本とは言えないけど、がんばります（笑）」

今日はどうもありがとうございました。

基本はPCエンジン版

基本はPCエンジン版を踏襲しているのだが、画面はかなり見やすくなっている。「アゲイン」という言葉の意味は意外に軽くはなさそうだぞ。続報に期待してほしい。

AGAIN ? REVENGE

© Sony Computer Entertainment inc. under license from Alfa System, MARS, NEC Home Electronics, Ltd.

「動くブロック」を組み合わせてキミだけの「もの」、そして「世界」を作り上げるのだ

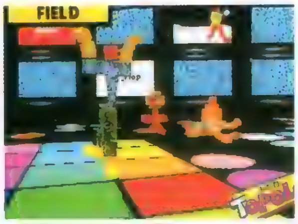
ToPoLo トポロ

ジャンル	ETC
メーカー	アートディンク
発売日	12月6日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(7ブロック)

操作自体は極めてカンタン!

アートディンクがまたまた放つ新感覚ソフト『ToPoLo』。一言でいうと、様々な動きをするブロックを組み合わせていろんな「動くもの」を作ってみようというコンストラクション(組み立て)ゲームだ。実際のプレイから受ける印象は同社の「カルネージ・ハート」に近いのだが、組み合わせるものがブロックであるという点と、戦闘ロボットではなく何でも作れるという点で、はるかに親しみやすいものになっているぞ。ブロックを組み合わせるだけだから、誰でも遊べるしね。

▲様々な動きをするブロック。その動きの組み合わせで、無限ともいえる可能性が広がるのだ。



▲選んだフィールドに入ってみると、このような画面になる。背景にあわせたブロックのカラーリングを考えるのも楽しい

◀実際にフィールドに置いてみると、組み立てたものの動きがよくわかる。

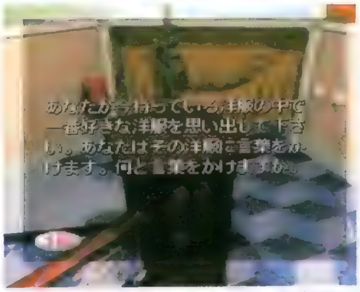
▶フィールドは7つの中から選べる。フィールドにあわせた動きも考えよう。

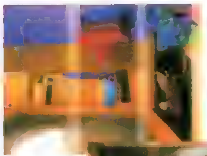
自分自身の意外な一面が発見できるかも……

それいけ×ココロジー ～心が教える 恋・結婚・人生～

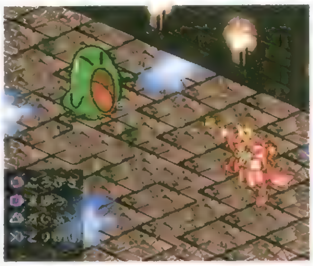
ジャンル	ETC
メーカー	ポリグラム
発売日	11月8日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

けっこう「大人」な心理診断ソフト


▲質問はこんな内容が多く、当たり前だが「正解」はない。自分の気持ちに正直に答えるようにしよう。自分でも気づかなかったような、意外な結果が出るかもしれないぞ


◀3Dで表現された室内は、非常に落ちついた雰囲気を醸し出している。

▶部屋の中はスミズミまで調べないと、すべての問題に答えられない。


▶ミニゲームのRPG。戦闘は、ボタンを押すタイミングが勝負だ。

人気TV番組「それいけ×ココロジー」がPSソフトになるぞ。内容は番組の通り、様々な質問に答えていく中で、あなた自身の深層心理が明かされていくというものだ。質問はソフトの中に用意された10の部屋それぞれに割り振られたテーマから選ぶことになるのだが、中には「SEX」というチョッピリ大人なテーマもあるぞ♥。また、10の部屋のどこかにACT、PZG、RPGの3つのミニゲームも隠されているのだ。

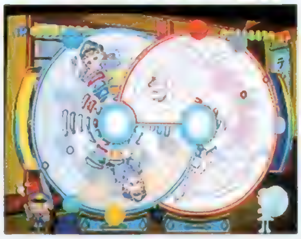
水滴を落としてあわせる!? 今までになかった新感覚PZGが登場!!

くるくるぱにっく

ジャンル	PZG
メーカー	クールキッズ
発売日	12月予定
価格	¥2,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

右も左も上も下もない…だって円だから

新規参入メーカー、クールキッズのPSソフト第1弾は、周囲から落ちてくる水滴の色をそろえて受けとめる、という斬新なPZGだ。プレイヤーが操作するのは、落ちてくる水滴ではなく、それを受けとめる円盤の方なので、上下左右すべての方角に注意を払っていないとうまく色をそろえることはできないぞ。


◀全体を見るようにしないと、すぐにツマッてしまうのだ。

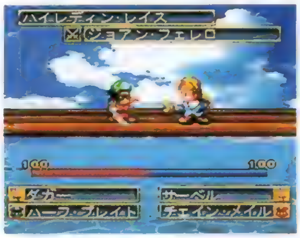
大海原を舞台に、自由に生きる! キミはキミの海路を進め!!

大航海時代II

ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	12月27日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)

6人の登場人物が描く中世の海の物語

一部のファンから熱狂的な支持を受ける、光栄のリコエイションゲームシリーズ『大航海時代』に、待望の続編が登場するぞ。船に乗って世界中を旅しながら、交易や戦闘、探検に略奪行為(?)などを繰り返して物語を進めていくという基本システムはそのままに、港の数や秘宝、遺跡などを増やしたパワーアップバージョンなのだ。



◀海戦のハイライトは、指揮官同士の一騎打ちだ。

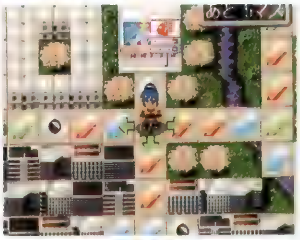
ウルトラマン最新シリーズがボードゲームに! ゼアスパワーで新怪獣軍団と対決!!

ウルトラマンゼアス

ジャンル	TBL
メーカー	東北新社
発売日	12月20日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

キミは「真のゼアス」になれるか?

なんと! 今回のボードゲームの目的は「真のゼアス」たる若者を選ぶこと。ストーリーは、ケガを負って動けなくなってしまったゼアスのパワーを8人のキャラに分け与え、ボードゲームを進めていく中で最も多くのゼアスパワーを集めたものを「真のゼアス」とするというものだ。様々なイベントを乗り越え「真のゼアス」をめざせ!


◀ウルトラマンのボードゲーム。この発想はけっこう斬新かも。

大ジャンプに次ぐ大ジャンプの爽快感!悪路を制してブッちぎれ!!

バーニングロード

ジャンル	RCG
メーカー	ビック東海
発売日	未定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 対戦ケーブルネジコン

スピードと車体バランスが重要なのだ

「バーニングロード」のポイントは、爽快感満点の高速レースと、大ジャンプ後や障害物を避けた後の微妙な車体バランスを保つこと。コーナーへのインアウトも、ただ速く駆け抜けることだけを意識していたのでは、思わぬ障害物に進路をジャマされたり、ジャンプの角度を調整できないまま飛んでしまうという最悪の事態におちいるぞ。

◀ストックカーだけあって、車体をぶつけあう強引なバトルもある。

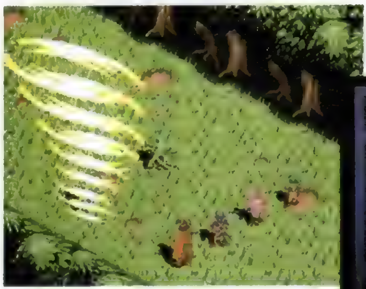
©FilpFlop ©IVSテレビ制作 ポリグラム 1996
© 1996 KOOLKIZZ AMUSEMENT WORKS,INC. © 1996 KOEI CO.,LTD. ©円谷プロ © 1996 電通／東北新社 ©Funsoft Holding GmbH. © 1996 TOKA.

歌が魔力を持つ世界が舞台のシンフォニックRPG

黄昏のオード ODE TO THE SUNSET ERA

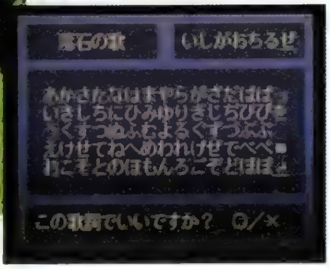
ジャンル	RPG
メーカー	トンキンハウス
発売日	11月29日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)

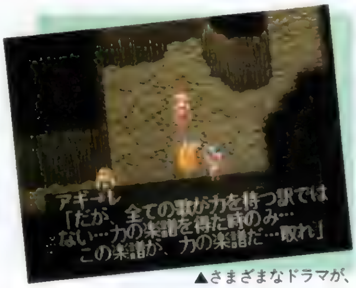
歌魔法を自由に作詞できる！



▲主人公の使う魔法はすべて、呪文の役割を果たす"歌"を歌うことで繰り出される。

▼「魔法の楽譜」を手に入れると、プレイヤーは決められた文字数以内で、その魔法の歌を作詞することができるのだ。





▲さまざまなドラマが、吟遊詩人である主人公を待ち受けている。

"音"や"歌"に着目したという新しいタイプのRPG『黄昏のオード』。さまざまな展開をみせるストーリー中には、音にちなんだ仕掛けや戦闘が盛りだくさんだ。なかでも注目は「ルーンソングシステム」と呼ばれる自動作曲機能。プレイヤーが作詞した歌魔法の歌詞に、自動的にメロディがついて歌（魔法の呪文）として流れるという斬新なシステムなのだ。グラフィックや音楽も、幻想的で暖かな雰囲気を持つこのゲームの世界観に見事にマッチしているぞ。

企業経営と都市育成が同時に楽しめるSLG

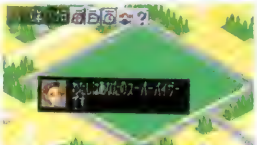
シティーブラボー！ ～City Bravo!～

ジャンル	SLG
メーカー	アルトロン
発売日	冬予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック)

素敵な街を完成させよう！

この『シティーブラボー！』は、企業経営と都市育成の、2つの要素が楽しめる、ぜいたくなSLG。プレイヤーは、住宅建設からレジャー施設運営まで幅広く手がけている総合開発企業「ブラボー社」開発セクションのリーダーとなり、新事業企画「Sプロジェクト」のもと、街を開発していく。ゲームに登場する建物は、家やビル、アパート等だけで50種類以上、図書館や学校などの公共施設やレジャー施設などを含めると100種類以上もあり、さまざまなタイプの街を作ることが可能だ。また、あらかじめ用意されているマップだけではなく、プレイヤーが作成したマップ上でゲームを開始できる点も見逃せないぞ。

▲ライバルは、商売敵であるとともに、街を発展させる共存者でもある。



◀さまざまな情報をくれる「スーパーバイザー」も登場する。

▶プレイヤーは、ブラボー社の社長によって管理されている。

▶税金なども、設定が細かい。企業経営の腕が試されるぞ。

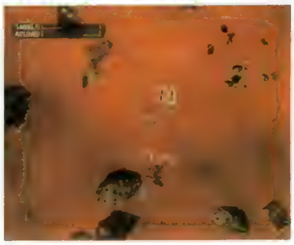
SF映画顔負けのストーリーがウリのSTG

MetaPhList メタフリスト μ.X. 2297

ジャンル	STG
メーカー	A.D.M
発売日	97年1月予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マウス

敵軍の惑星に乗り込み、制圧せよ！

この「メタフリスト」は、宇宙空間を舞台にしたSTG。SF映画顔負けのストーリーがウリで、ゲーム中に挿入されているムービーは、なんと総計1時間以上！ 惑星マップのなかから次に進む敵軍の惑星（＝次のステージ）を選び、そこを制圧して自軍のエリアを広げていくという、戦略SLGのような展開を持ったSTGでもあるのだ。



◀多重スクロールや敵の動きなど、グラフィックの完成度は高い。

「氷上の格闘技」を実感できる、本格派SPG 最大6人までの対戦プレイも可能だ

NHL パワープレイ '96

ジャンル	SPG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	11月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	マルチタップ

実在のチーム名や人名が登場するぞ

「氷上の格闘技」と呼ばれるほど、非常に激しいプレイが見られるアイスホッケー。このソフトは、その「氷上の格闘技」を題材にした本格派のSPGだ。タイトルのとおり、NHL（National-Hockey League）の正式な許可を受けて、実在のチーム名や選手名を採用しているぞ。また、最大6人まで対戦できるのも、この作品の大きな魅力だ。

◀アイスホッケーの激しいプレイが、ゲームで実感できる。

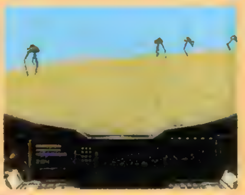
NOW ON SALE

今回はちょっと少なめでも、名作ぞろいだぞ

10月11日～10月24日

この号が発売されている間にリリースされるソフトを紹介するこのコーナー。今回は9本と少なめだが、名作ソフトがそろっているぞ。10月11日には、競馬を題材にした「リーディングジョッキー ハイブリッド」の1本。そして、10月18日には8本が発売される。まず、『ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート』。以前3DOで発売された本格的3D・STGの移植作だ。PS版は、当然3DO版よりもパワーアップしているぞ。次は、『首領蜂』。アーケードやサターンなどで好評を博したSTGの移植作なので、STG好きの人にはおなじみのゲームだね。それから、ロボット同士の対戦格闘ACT「MEGATUDO 2096」。これはかなり燃えるぞ。『ブレインデッド13』はムービーとAVGをミックスさせたユニークな作品。「THE DEEP ～失われた深海～」と「ストーンウォーカーズ」は、シブいストーリーのAVG。『キングオブパーラー』はパチンコ店のオーナーになって経営を楽しむというユニークなSLG。このソフトと「バーチャルシミュレーション パチンコドリーム」は、ちょっとアダルト向けの作品かな？

◀激しいバトルが楽しめる『MEGATUDO』。



▶本格的な3D・STGの『ショックウェーブ』。

総本数	9本
総購入価格	53,200円

©1996 TONKINHOUSE ©1996 ALTORON CORPORATION ©A.D.M CO.,LTD. ©1996 Virgin Interactive Entertainment,Inc.and RADICAL ENTERTAINMENT Ltd. NHL® is a registered trademark and Powerplay TM is a trademark of the National Hockey League. ©1996 NHL. Officially licensed product of the National Hockey League. Officially licenced product of the National Hockey League Player's Association. Copyright NHL PA 1996. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd. © 1995, 1996 Electronic Arts. ©General Support ©BANPRESTO 1996

PlayStation
パーティーシーズンを盛り上げるボードゲームの決定版！
「ウルトラマンゼアス」ついに登場！
ウルトラマンゼアス
家族や友達みんなで楽しめる、
ボードゲームの決定版！
最大5人まで同時プレイOK!
アクション、シューティングに
RPG色々なジャンルが詰まった
バラエティボードゲーム！
新システム！
イベントを自由に設定できる
「書き込みイベントシステム」採用！
円谷プロデザインの
オリジナル新怪獣が3DCGで
続々登場！
◆バラエティボードゲーム◆制作・発売：(株)電通 (株)東北新社
◆1996年12月20日発売予定 ◆予価：5,800円（税抜） ◆プレイ人数1～5人
◆お問い合わせ先：(株)東北新社デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区赤坂4-17-7 TEL.03-5410-6527
◆ホームページアドレス http://www.tfc.co.jp/
©円谷プロ ©1996電通／東北新社
TOHOKUSHINSHA
"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

NEXT WAVE ネクストウェイヴ?

このソフトに出会うことができた人は、きっと幸福になる

今回のピックアップソフト

LULU(ルル)

「クリックブック」という新しいジャンルを開拓している東北新社がPSユーザーに贈る、ステキなプレゼント。心温まる物語を生み出す最先端のメディアとは、いったいどのようなものなのだろうか?

■東北新社　■11月1日発売　■¥4,800

未来の記憶に出会う

クリックする本

原作:ロマン・ビクトル・ルーブ・ジュベ

『LULU』が日本で発売されることは、私にとってたいへん光栄なことです。私は日本の古い映画が大好きですし、日本の文化にもたいへん興味がありました。しかし、初めて日本語になった『LULU』を見たときの興奮はとても言葉では言い尽くせません。文字の持つ美しさ、そして、なんともキュートなルルの声に私の心は強くしめつけられ、思わず涙ぐんでしまったほどです。そんな『LULU』を、一人でも多くの方に「読んで」いただきたいと願ってやみません。

Conceptual Work of LULU

「ルル」という概念

モニターの中に、『LULU』が提唱する新ジャンル"クリックブック"を一言で表現すれば、こうだ。ちょっと想像してみてほしい。もしも本の中の登場人物が話しかけてきたら、もしも本の中の挿し絵が動き出したら……と、ごく簡単にまとめてしまったが、クリックブックとは、それを可能にする方法のことなのだ。そして、その最先端にあるソフトが、この『LULU』なのである。

Voice of LULU

矢島晶子さん山口勝平さんインタビュー

「ルル」に出会えて幸福です

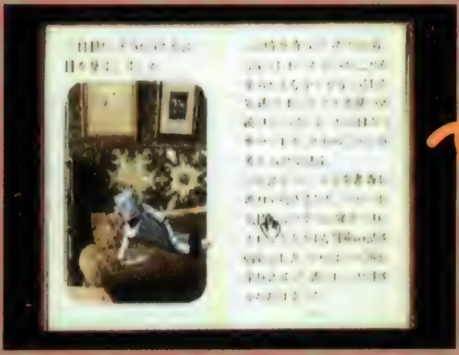
ルル&ネモの声優のキャスティングにあたって、参加者50名を超える大規模なオーディションが行われたという本作品。ひとつしかない栄冠(?)を勝ち取り、今回、その難しい役柄を見事に演じきった、ルル役・矢島晶子さん、ネモ役・山口勝平さんのお2人は、この作品をいったいどのようにとらえているのだろうか?

「すっごくキレイな絵とか、音楽とか、話の進め方とか、クリックする楽しさとか……とにかくすべてにバランスがいいんですよね。ストーリーも素朴で派手さはないんだけど、後々まで印象に残るようなステキなものだし。どんな人がプレ

©1995 Romain Victor-Pujebet ©1995 Organa 日本語版©1996 Ariadne／Tohokushinsha／Satelight

① click クリックする

挿し絵をクリックする



挿し絵の中をクリックする

▲「LULU」の基本画面。見た目の通り、まさに「本」そのままだ。挿し絵をクリックすると、その絵の中の世界が展開する。

▲目次の各章をクリックすると、その章に飛ぶこともできる。

心温まる物語を生み出す最先端のメディア クリックブックの可能性

映画やビデオが普及している現在、映像や音をとおして物語を楽しむことは容易にできる。しかし、映画やビデオの場合、物語に対して受け身になってしまいがちだ。一方、本には、自分のペースで物語を楽しめるという素晴らしさがあるが、これまでは、文章や、動きのない挿し絵など、表現方法が限られていた。
「クリックブック」は、本の素晴らしさに映像や音の楽しみが加えられた、非常に可能性のある最先端のメディアだ。これから先、『LULU』に代表されるような、「クリックブック」による心温まる物語が、つぎつぎと生み出されていくに違いない。

音を視る……

◀ジャングルのざわめきが聞こえてきそうな画面。実際のプレイでは、それが聞こえるのだ。それが、クリックブックなのだ。

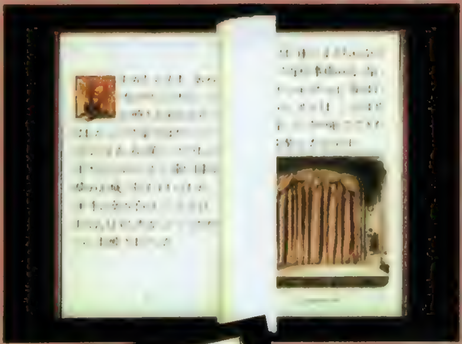
朗読・大貫妙子

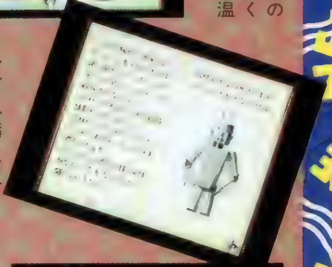
Taeko Ohnuki

今回、『LULU』のナレーションを担当させていただけて、心からうれしく思っています。原作はもちろんのこと、日本語の訳文もとても素晴らしく、読んでいくうちに、自分も物語のヒロインになっていく気がしました。挿し絵や文章をクリックしていくと、たから箱のようにすてきな音楽やアニメーションが飛び出してくるのは、なんとも贅沢なことだと思います。もう何人もの友達に、『LULU』はほんとうにおもしろいんだから、と紹介しました。大人も子どもも楽しめる本当のエンターテインメントができたと実感しています。こういう魅力的なソフトが出てくると、きっとそれを見るためのハードもどんどん普及して、お互いの相乗効果でこの世界はどんどん広がってゆくのでしょう。ぜひ皆さんも、ルルと一緒に世界を旅してください。

② page ページをめくる

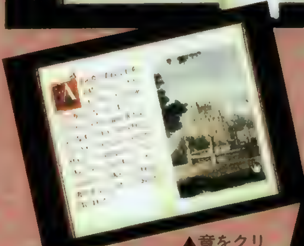
◀『LULU』の、最初のページ。このページをめくると、目次が現れる。心温まる物語のはじまり。



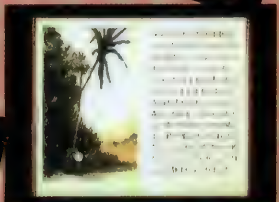


▶ルルと一緒に世界を旅するロボットのネモ。ユニークな行動と風貌が持ち味なのだ。

▼挿し絵の中ではカーソルの形が変わったりもする。クリックしてみよう。



▲章をクリックして飛ぶだけでなく、右下にカーソルをあわせてクリックすれば、ページをめくることも。



▲ネモを探して、ジャングルに迷い込んだルル。いったい、どこをどう探せば、ネモに会えるんだろう……。

Story of LULU
ルルとネモとボクの物語

本の中の宮殿に暮らすおてんばな王女様ルル。退屈な毎日を送る彼女は、あるとき本の世界に飛び込んできたロボット、ネモに出会う。ネモは"暖かさ"を探し求めてルルと冒険の旅に出る。旅の終わりにようやく二人が見つけたものは……

イしても、と〜っても穏やかな気持ちになれちゃう、そんな作品ですよね」（矢島さん）。「作者の方は、自分の子供に読ませるために「LULU」を創ったということですけど、そんな純粋さがこの作品を素晴らしいものにしてるんじゃないかな。こういった、クオリティの高い新しいかたちのものがゲームの世界に入ってくるのは、すごくいいことだと思いますね」（山口さん）。多くの役を演じてきた2人にとっても、「LULU」は記憶に残る1作になったようだ。取材中に矢島さんが言った「「LULU」の魅力は、口でいくら説明しても説明しきれない！」という言葉が、この作品のすべてを象徴しているのかもしれない。

◀ネモ役の山口勝平さん。アフレコ時には、ネモのお尻のかたちが気になって仕方がなかったとか。

◀その昔、空手をしていたので、ルル役を演じてみたくなったという矢島さん。まさにハマリ役です。

電撃RANKING STATION

ランキングステーション

9月9日～9月22日

豊作の9月！ 20日発売タイトルは、集計期間の不利を逆転できただろうか？ 気になるタイトルの売り上げ順位をチェック!!

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名（下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	-	女神異聞録ペルソナ アトラス／9月20日／RPG／27386
2	-	天地無用!登校無用 エクシングエンタテイメント／9月13日／AVG／10021
3	5	ストリートファイターZERO 2 カプコン／8月9日／対戦ACT／6400
4	6	アークザラッド SCE／7月12日（BEST）／RPG／6327
5	-	バーチャルプロレスリング アスミック／9月13日／SPG／5901
6	1	COOL BOARDERS ウェップシステム／8月30日／SPG／5613
7	4	ワールドスタジアムEX ナムコ／7月26日／SPG／5206
8	-	アイルトン・セナ　カートデュエル ギャップス／9月13日／RCG／4655
9	2	スマッシュコート ナムコ／9月6日／SPG／4078
10	8	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／3996
11	9	ポポロクロイス物語 SCE／7月12日／RPG／3652
12	-	アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited ジャレコ／9月20日／TBL／2928
13	7	TOBAL No. 1 スクウェア／8月2日／対戦ACT／2770
14	11	闘神伝2　plus タカラ／8月9日／BEST／1978
15	-	にとうしんでん タカラ／9月20日／対戦ACT／1933
16	12	OverBlood（オーバーブラッド） リバーヒルソフト／8月2日／AVG／1931
17	14	鉄拳2 ナムコ／3月29日／対戦ACT／1663
18	15	リッジレーサー ナムコ／7月18日（BEST）／RCG／1640
19	-	ヴィクトリーゾーン2 SCE／9月20日／ETC／1614
20	17	エースコンバット ナムコ／8月9日（BEST）／STG／1612

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名（下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／7002
2	4	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／12月13日／S・RPG／5658
3	5	エターナルメロディ メディアワークス／11月22日／SLG／5036
4	10	アークザラッドⅡ SCE／11月1日／RPG／4736
5	17	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／冬予定／SLG／4554
6	6	バイオハザード2 カプコン／未定／AVG／2371
7	7	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／春予定／S・RPG／1889
8	9	同級生2 バンプレスト／12月予定／AVG／1742
9	16	はるかぜ戦隊Vフォース ビング／11月15日／SLG／1532
10	11	サガ　フロンティア スクウェア／春予定／RPG／1406
11	-	BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー セタ／12月予定／RPG／1259
12	19	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ コナミ／10月25日／S・RPG／1195
13	-	マクロス　DIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル／冬予定／STG／997
14	-	ぷよぷよ通　決定盤 コンパイル／11月15日／PZG／940
15	-	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 SNK／未定／対戦ACT／809
16	-	金田一少年の事件簿　悲報島新たなる惨劇 講談社／11月予定／AVG／752
17	-	トゥルー・ラブストーリー アスキー／11月22日／SLG／696
18	-	ナムコミュージアムVOL.4 ナムコ／11月8日／ETC／620
19	-	ブシドーブレード スクウェア／12月20日／対戦ACT／564
20	14	NOëL 2（仮） パイオニアLDC／未定／???／506

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名（下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／3589
2	2	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／2320
3	5	ストリートファイターZERO 2 カプコン／8月9日／対戦ACT／1464
4	3	鉄拳2 ナムコ／3月29日／対戦ACT／1095
5	11	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス／95年12月29日／SLG／996
6	4	NOëL（ノエル） パイオニアLDC／7月26日／ETC／869
7	6	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／1月26日／S・RPG／827
8	15	ポポロクロイス物語 SCE／7月12日／RPG／598
9	8	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ コナミ／4月26日／ETC／526
10	13	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／496
11	12	アークザラッド SCE／95年6月30日／S・RPG／428
12	7	TOBAL No. 1 スクウェア／8月2日／対戦ACT／371
13	19	あすか120%スペシャルBURNING Fest. ファミリーソフト／3月28日／対戦ACT／301
14	18	メルティランサー　銀河少女警察2086 イマジニア／3月22日／SLG／271
15	14	KING'S FIELDⅢ フロム・ソフトウェア／6月21日／RPG／231
16	-	天地無用!登校無用 エクシングエンタテイメント／9月13日／AVG／201
17	10	ストリートファイターZERO カプコン／95年12月22日／対戦ACT／171
18	-	ワールドスタジアムEX ナムコ／7月26日／SPG／161
19	-	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 SNK／6月28日／対戦ACT／150
20	9	リッジレーサー　レボリューション ナムコ／95年12月3日／RCG／140

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	2	スレイヤーズ	11	10	ファイアーエムブレムシリーズ
2	1	ドラゴンクエストシリーズ	12	13	ラングリッサーシリーズ
3	3	下級生	13	15	魔導物語シリーズ
4	7	魔装機神	14	18	バーチャファイターシリーズ
5	5	新世紀エヴァンゲリオン	15	-	電脳戦機バーチャロン
6	-	ワンダープロジェクトJシリーズ	16	12	レイブレーサー
7	11	ダンジョンズ&ドラゴンズ	17	14	サクラ大戦
8	-	ブルーブレイカー	18	8	聖剣伝説シリーズ
9	20	X-MEN VS STREET FIGHTER	19	-	子育てクイズ　マイエンジェル
10	9	女神天国	20	16	天外魔境シリーズ

ランキング・チェック!!

やはり強かった『女神異聞録ペルソナ』。集計期間が長く、読者人気でも長らく高位をキープした『天地』が追い込むかと思われたが、フタを開けてみればこの結果である。今となっては、ＲＰＧ不足に悩んでいたＰＳを思い出すのも難しいが、今後はやはり大作ＲＰＧが売り上げランキングの上位を独占していくことになるのだろうか。また、それと同時に『ペルソナ』の売れ行きがどこまで伸びるのかにも注目してみたい。発売が延期された「ＦＦⅦ」までにはまだ間があるが、当面ぶつかりそうな『アークⅡ』とは、どのように市場を分けるだろうか。そういえば、ＰＳとＳＳ両方で発売された（ＦＣ／ＳＦＣ時代からの）人気ＲＰＧシリーズは、今のところ『女神』シリーズだけである。32ビット機に対するアトラスの積極的な姿勢と、両方の『女神』を成功させた尋常ならざる（であろう）努力には敬意を表したい。

また、９月は豊作だったので売り上げランキングが真っ赤である（初登場タイトルが多いということ）。毎回こうだと、ユーザーにとってもうれしいところだと思う。年末～３月まで、この調子でいってほしいものだが……。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

はぁい、ナムコ2連発ということで今回は「ダンシングアイ」の移植化計画でーす。なんてったって、うれしくてありがとうなグラフィックだらけですから、このゲーム。いやー、ホントに。

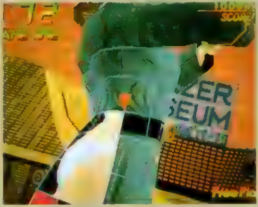
©ナムコ

なぜかナムコ作品2連チャン『ダンシングアイ』をPSに!

前回の「マイエンジェル」に続いて、今回もナムコのアーケードゲームの移植化計画です。今回の移植希望は「ダンシングアイ」。ジャンルは、一見、そうは見えないでしょうが(笑)、れっきとしたアクションPZG。現在、アーケードで人気稼働中なので、プレイした人も多いのでは？　なんてったって、ナムコさん曰く「まったく新しい」「ちょっと怪しめ」なゲームですから。やっぱり移植化を推進しときませんと。それはもう、強く押し進めます！　いや、誰がなんといおうとです(笑)。

◀うまくいけば、こんなありがとうなグラフィックが見られるのです。

▲さぁ、ひんむけ……じゃなくパネルを切り取りましょう。切り切り。



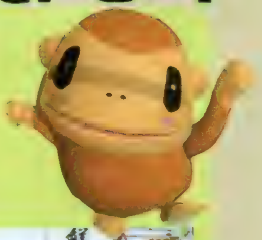
▲一部分だけ服（パネル）がないのもイヤ〜ンなカンジ。

『ダイシングアイ』とは？

ルールはいたってカンタン。プレイヤーは、おサルさんを動かし、キャラクターの上に構成されたパネル（服）をすべて切り取るのが目的です。おサルさんは、ボタンを押しながら移動するとラインを引き、離すと引いたラインが消えます。このラインで、パネルを囲んでからボタンを離せば、見事、その部分のパネルが消え、また、そのパネルの上にいた敵は消滅します。こうしてパネルを消していき、制限時間内にすべてのパネルを消せば、そのステージはクリア！　これで、ご褒美グラフィックが見られるワケですな。

▲ネコ耳にしっぽな人。好きな人には、うれしくてたまらないグラフィックですっ。うれしいぃん。

さらにっ！　ご褒美グラフィックは、自由自在に視点変更ができるというオマケつき。欲望のままに視点を変更して、周囲の人の失笑を買いましょう(笑)。



▶さぁ、どんどんステージをクリアしていってウハウハしなくちゃいけません。それはもう国民の義務ですから（仮）。

◀こんなステキなアングルも自由自在。ただし人が見ていないところでやらないと、かなりヤバいので注意が必要です(笑)。

もしもPSで発表されたら？

さて、「ダンシングアイ」のPS化が発表されたとしましょう。…しときましょうよ。話が進みませんから(願)。それでは本題です。PSにするにいたって、いったいどのような仕様変更が考えられるでしょうか？　ここでは、グラフィック、システム、音楽の要素別に考えていきます。

システム

プレイヤーは、サルを動かしてラインを引いていくワケですが、PSでは、サルの他にもキャラを使えるようにしてみては？　「ワルキューレ」とか「パックマン」を使えるとうれしいですよね。…ダメなら「ピストル大名」でもいいです(笑)。

グラフィック

実は「ダンシングアイ」には、このページで紹介しているギャルのグラフィックと、お子様も安心な(笑)グラフィックという、2種類のバージョンがあります。そこで、PSに移植するときには、ぜひとも、どちらのバージョンも入れてほしいです。これで大人も子供も両方楽しめますから(笑)。

◀実は2種類あるグラフィック当の趣味でここでもギャル(笑)

サウンド

このゲームはステージごとに、そのステージの雰囲気と非常に合った音楽が流れています。このままでもいいのですが、音楽に定評のあるナムコさんですし、ここは新しい曲を入れてほしいところ。アレンジバージョンでもいいですから、ぜひとも曲を増やしてほしいですよね。

◀音楽が増えるだけで、ゲームが楽しくなりますよね

そして移植の可能性は？

はたして「ダンシングアイ」はPSに移植されるのでしょうか？

「最初に…移植希望で取り上げてもらってありがとうございます(笑)。個人的な意見なのですが、『ダンシングアイ』は家庭用機で出してみたいゲームですし、システム11なのでPSにも移植しやすいでしょう。また、女の子やステージ数を増やせば、さらにヒットしそうですし、格闘以外のフルポリゴンゲームとしても注目すべきだと考えています」(㈱ナムコ／御所脇氏談)

▲はたして、移植の可能性はあるのでしょうか？　他機種と比べてPSは、能性が高いと思うのですが……。

▲「ダンシングアイ」がPSに移植されたら、もうウハウハでグーってなカンジなんですが……。

ハガキをください

コギャルでーす。PS移植化計画では、アナタの移植化希望ハガキを募集しているみたいなー。そんでぇ、ハガキが1,000枚以上貯まったらぁ、そのゲームを発売してるメーカーに持ってくってカンジィ？　みたいなー。もうわかったぁ？　ちょーオッケーってカンジィ？　あっそ。あとぉ、イラストハガキってぇ、P.112からの4色奴隷に載ってますよぉって、移植化担当がいってましたぁ。じゃあねぇ、また今度ねぇ。アタシィ、さっきピッチにTELあってぇ、予定つまってるしぃ。…ごめんなさい、もうしません。

今度のエキスポは、〝未来世紀

PlayStation EXPO '96～'97出展メーカー

全51社の最新ソフトが勢揃い！

- ★ アークシステムワークス㈱/ドリームキューブ㈱/㈱フェザード
- ★ ㈱アートディンク
- ★ ㈱アスキー
- ★ ㈱アスミック
- ★ ㈱アトラス
- ★ イースリースタッフ
- ★ イマジニア㈱
- ★ ㈱エクシング
- ★ ㈱エス・ピー・エス
- ★ エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱
- ★ ㈱エンジェル
- ★ ㈱ガスト
- ★ ㈱カプコン
- ★ ㈱カルチャーブレーン
- ★ グラムス㈱
- ★ KEMCO
- ★ 元気㈱
- ★ ㈱光栄
- ★ コナミ㈱
- ★ ㈱コンパイル
- ★ ㈱ザウルス
- ★ ㈱サントス
- ★ ㈱J・ウイング
- ★ ㈱ジャレコ
- ★ ㈱小学館プロダクション
- ★ ㈱スクウェア
- ★ ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ★ ㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
- ★ ソフトバンク㈱
- ★ ㈱タカラ
- ★ ㈱タイトー
- ★ ㈱ティー・イー・エヌ研究所
- ★ Tears ㈱市川ソフト開発 Lab
- ★ テクモ㈱
- ★ ㈱トミー
- ★ トンキンハウス
- ★ ㈱ナムコ
- ★ ㈱日本一ソフトウェア
- ★ ㈱ネクサスインターラクト
- ★ パイオニアLDC㈱
- ★ ㈱バリエ
- ★ ㈱バンタンインターナショナル
- ★ ㈱バンダイ
- ★ バンダイビジュアル㈱
- ★ ㈱バンプレスト
- ★ ㈱ビクター インタラクティブ ソフトウエア
- ★ BMGビクター㈱
- ★ ㈱フィルインカフェ
- ★ ㈱フロム・ソフトウェア
- ★ ㈱ユタカ
- ★ ㈱リバーヒルソフト

(50音順)

バージョン"だ。

11月2日(土)〜4日(月)振替休日

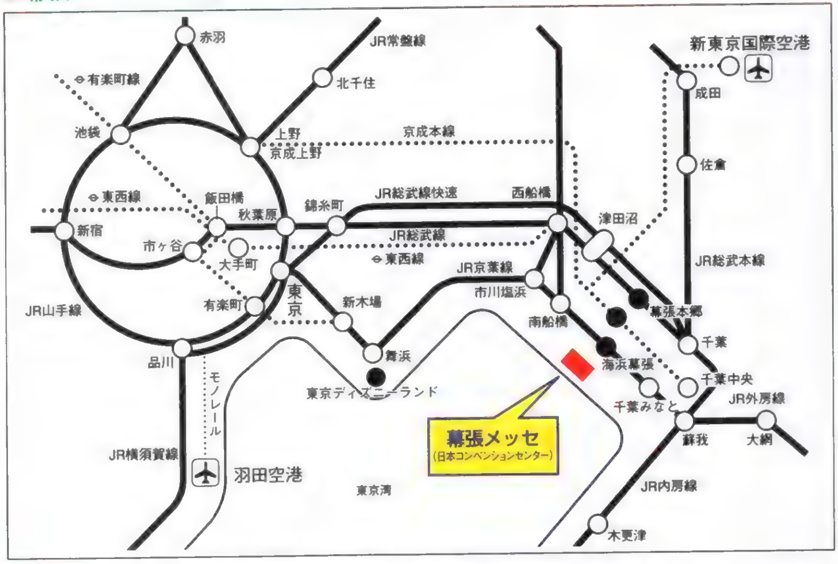
'96年11月2日(土)・3日(日)10:30〜17:00/11月4日(月)10:30〜16:30（入場は終了30分前までとなります。）

★会場—幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール
★主催—PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
★協賛—電撃プレイステーション
★後援—株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

右の入場券に必要事項を記入し、1枚ずつ切り取ってお持ち下さい。入場券は、1枚につき1名様に限り有効です。

※注意　会場内の混雑状況により入場制限を行う場合がございますので、あらかじめご了承下さい。

★幕張メッセまでの交通アクセス



電車の場合
★JR京葉線・海浜幕張駅から徒歩5分（東京駅から約30分、蘇我駅から約12分）。
★JR総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ行き、または海浜幕張駅行きバスで15分（秋葉原駅から約40分）。

車の場合
★東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野I.C.(東関東自動車道)、または幕張I.C.（京葉道路）から約5分。
★成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.（東関東自動車道）から約5分

未体験ソフト、遊び放題。

PlayStation EXPO'96〜'97

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

(キリトリ)

入場券
PlayStation EXPO '96〜'97
'96年11月2日(土)・3日(日)　10:30〜17:00
11月4日(月)　10:30〜16:30
（入場は終了30分前までとなります。）
会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール
主催：PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
協賛：電撃プレイステーション
後援：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前

住所〒

☎　（　　）

学年・職業　　年齢（　　）歳

■電車でご来場の場合
ＪＲ京葉線・海浜幕張駅から徒歩5分（東京駅から約30分、蘇我駅から約12分）。
ＪＲ総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ行き、または海浜幕張駅行きバスで15分（秋葉原駅から約40分）。
■車でご来場の場合
東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野I.C.（東関東自動車道）、または幕張I.C.（京葉道路）から約5分。
成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.(東関東自動車道)から約5分。
●来場の際は必ず入場券を切り取ってお持ちください。入場券をお持ちでない方は、ご入場できません。
●車でご来場の場合は有料駐車場をご利用下さい。
●小学３年生以下のお子様は、保護者の同伴が必要です。
●会場内での飲食は禁止です。
●会場内での呼び出しは一切いたしません。同伴者とはぐれた時のため、あらかじめ待ち合わせ場所を決めておいてください。
●会場内での係員の指示および注意事項に従わずに生じた事故については主催者は一切責任を負いません。

●問い合わせ先
PlayStation EXPO事務局
TEL:03-3573-2856　FAX:03-3573-2857

(キリトリ)

入場券
PlayStation EXPO '96〜'97
'96年11月2日(土)・3日(日)　10:30〜17:00
11月4日(月)　10:30〜16:30
（入場は終了30分前までとなります。）
会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール
主催：PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
協賛：電撃プレイステーション
後援：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前

住所〒

☎　（　　）

学年・職業　　年齢（　　）歳

■電車でご来場の場合
ＪＲ京葉線・海浜幕張駅から徒歩5分（東京駅から約30分、蘇我駅から約12分）。
ＪＲ総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ行き、または海浜幕張駅行きバスで15分（秋葉原駅から約40分）。
■車でご来場の場合
東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野I.C.（東関東自動車道）、または幕張I.C.（京葉道路）から約5分。
成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.(東関東自動車道)から約5分。
●来場の際は必ず入場券を切り取ってお持ちください。入場券をお持ちでない方は、ご入場できません。
●車でご来場の場合は有料駐車場をご利用下さい。
●小学３年生以下のお子様は、保護者の同伴が必要です。
●会場内での飲食は禁止です。
●会場内での呼び出しは一切いたしません。同伴者とはぐれた時のため、あらかじめ待ち合わせ場所を決めておいてください。
●会場内での係員の指示および注意事項に従わずに生じた事故については主催者は一切責任を負いません。

●問い合わせ先
PlayStation EXPO事務局
TEL:03-3573-2856　FAX:03-3573-2857

電撃PSは、PS EXPOに

PSエキスポ'96～'97出展ソフト一覧大公開！今のうちに、要チェックソフトをマークしよう!!

右の表が、ＰＳエキスポ'96～'97出展タイトル一覧……なのだが、それにしてもモノスゴイ数のタイトルが集まったものだ。しかも、これらの多くが年末～来年春にかけて発売されるのだから、こりゃ、来年もＰＳは独走ブッチギリ状態マチガイなし？　かもね。当日、会場入りしてから迷うことのないように、今のうちから要チェックソフトをマークしておこう。

ＲＰＧ

RPGファンはエキスポに行くか、『アークⅡ』をプレイするか、悩みどころ。会場入りしたら、迷わずスクウェアブースに直行だね。発売の延びた『FFⅦ』がどういった展示になるか、楽しみなところだ。

対戦ＡＣＴ

12月20日発売の決まった、スクウェアの『ブシドーブレード』に注目！　これまでは実際にプレイできる機会がなかっただけに、剣と剣の闘いが、一体どのようなものになっているのか興味津々だね。

ＡＶＧ

『バイオハザード２』でしょう！　前作は今なおロングヒットを続ける人気作だけに、『２』にも何か必ずユーザーを引きつけてやまない新要素があるハズ。発売延期を重ねる『クーロンズ・ゲート』にも期待かな。

●メーカー名
タイトル
ジャンル／発売日／価格

●アークシステムワークス
GUILTY GEAR
対戦ACT／5月／¥5,800

●アートディンク
シムシティ2000
SLG／11月／¥5,800
ToPoLo（トポロ）
ETC／12月／¥5,800
タクティクスオウガ
S･RPG／３月／¥5,800

●アスキー
エクストラブライト
STG／12月6日／未定
トゥルー・ラブストーリー
SLG／12月／未定
３Ｄシューティングツクール
STG／12月20日／未定
シミュレーションRPGツクール
ETC／1月／未定

●アスミック
CIVIZARD　魔術の系譜
SLG／1月17日／未定
ルパン三世　カリオストロの城　－再会－
AVG／1月10日／¥6,800
ダービージョッキーR
SLG／１月／未定
宝魔ハンターライム　ペイントメーカー(仮)
AVG／1月24日／¥4,900

●アトラ
ステジクロ
PZG／11月1日／¥4,800
峠MAX～最速ドリフトマスター～
RCG／11月／¥5,800

●イマジニア
FIST（フィスト）
対戦ACT／11月15日／¥6,800

●ヴァージンインタラクティブ
タイムコマンドー
ACT／11月15日／¥5,800
NHLパワープレイ'96
SPG／11月／¥5,800
グリッドランナー
ACT／12月／¥5,800
ブラックドーン
STG／未定／¥5,800

●エクシング
皇龍三國演義
SLG／11月／¥5,800
PANZER GENERAL
SLG／11月／¥5,800
海腹川背・旬
ACT／年内／¥5,800

●エス・ピー・エス
首領蜂
STG／10月18日／¥5,800
Hard ball 5
SPG／11月22日／¥5,800

●EAV
ぐーちょきパーク～テーマパーク物語～
ETC／12月13日／¥5,800

●エンジェル
BaseBallNavigater
SLG／1月／¥5,800
QueensRoad
SLG／2月／未定

●ガスト
ウエルカムハウス２
ACT／冬／未定
火竜娘
AVG／春／未定

●カプコン
スターグラディエイター
対戦ACT／10月25日／¥5,800
スーパーパズルファイターⅡＸ
PZG／12月／未定
ロックマン８～メタルヒーローズ～
ACT／12月／未定
バイオハザード２
AVG／未定／未定

●カルチャーブレーン
バーチャル飛龍の拳
対戦ACT／12月上旬／¥5,800

●グラムス
ありす　イン　サイバーランド
AVG／12月20日／¥5,800

●ケムコ
キッドクラウンのクレイジーチェイス２
－LOVELOVEハニー争奪戦－
ACT／12月20日／¥5,800

●元気
BELTLOGGER９
STG／11月15日／¥6,300

●光栄
麻雀大会２Special
TBL／11月29日／¥6,800
大航海時代２
SLG／12月27日／未定
三國無双
対戦ACT／春／¥5,800
三國志孔明伝
SLG／未定／未定

●コンパイル
ぷよぷよ通　決定盤
PZG／11月15日／¥4,800

●ザウルス
ステークスウィナー　ＧⅠ完全制覇への道
ACT／11月22日／¥5,800

●サントス
AIR　GRAVE
STG／11月22日／¥5,800

●J・ウイング
ぷるるんwithシェイプUPガールズ
ACT／1月10日／¥6,800
真髄・碁仙人
TBL／２月／未定

●ジャレコ
忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖
ACT／冬／未定
ファンタステップ
AVG／冬／未定

●小学館プロダクション
らんま１／２　バトルルネッサンス
対戦ACT／年内／¥6,800

●スクウェア
ブシドーブレード
対戦ACT／12月20日／¥5,800
ファイナルファンタジーⅦ
RPG／1月31日／¥6,800
ファイナルファンタジータクティクス
RPG／春／未定
サガ　フロンティア
RPG／春／未定

●SCE
アークザラッドⅡ
RPG／11月1日／¥5,800
るろうに剣心　明治剣客浪漫譚　維新激闘編
対戦ACT／11月29日／¥5,800
DEPTH　デプス
ETC／秋／未定
パラッパラッパー
ETC／冬／未定
クラッシュ・バンディクー
ACT／12月／¥5,800
Ｉ．Ｑ
PZG／１月／未定
ベルデセルバ戦記
AVG／冬／未定
プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
SLG／冬／¥5,800
ワイルドアームズ
RPG／冬／¥5,800

●SCEＩ（洋ゲー）
ワイプアウトXL
RCG／11月8日／¥5,800

参

実は… ～その１～

よぉっく表を見てくれた方は気づいたかもしれないが、実は…この表には、あるメーカーが抜けている。そう、コナミだ。もちろんエキスポには参加するのだが、タイトルは残念ながら未発表なのだ（13タイトルという タイトル数だけは発表されている）。

初参加します。

Formula1
RCG／12月6日／¥5,800
デストラクションダービー2
RCG／2月上旬／¥5,800

●SME
クーロンズ・ゲート
AVG／2月／¥7,800
ラグナキュール
RPG／冬／¥5,800

●ソフトバンク
シミュレーションズー
SLG／11月29日／¥5,800
ベブルビーチの波濤PLUS（仮）
SPG／12月上旬／¥5,800
ラストエキスプレス（仮）
AVG（参考出展）
RAMA（仮）
PZG（参考出展）

●タイトー
スーパーフットボールチャンプ
SPG／11月／¥5,800
レイ・トレーサー
RCG／12月／¥5,800
レイストーム
STG／未定／未定

●タカラ
DX人生ゲーム
ETC／発売中／¥5,800
DX日本特急旅行ゲーム
ETC／12月／¥5,800
DX億万長者ゲーム
ETC／12月／¥5,800

●Tears
LOVE GAME'S ～わいわいテニス～
SPG／1月／¥5,800

●ティー・イー・エヌ研究所
キングオブパーラー
SLG／10月18日／¥6,800
ルシファード
RPG／1月／¥5,800

●テクモ
刻命館
SLG／発売中／¥5,800
ギャロップレーサー
RCG／発売中／¥5,800
TECMO SUPER BOWL
SPG／11月8日／¥6,800
モンスターファーム
SLG／冬／未定

●トミー
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2
SPG／11月下旬／¥5,800

●トンキンハウス
V－テニス2
SPG／10月25日／¥5,800
黄昏のオード
RPG／11月29日／¥5,800

●ナムコ
ナムコミュージアムVol.4
ETC／11月8日／¥5,800
ソウルエッジ
対戦ACT／12月20日／¥5,800
レイジレーサー
RCG／12月3日／¥5,800
エースコンバット2
STG／未定／未定
タイムクライシス
STG／未定／未定

●日本一ソフトウェア
ジグソーアイランド JapanGraffiti
PZG／発売中／¥5,800
ロジック麻雀 創龍
TBL／12月／未定

●ネクサスインターラクト
m～君を伝えて
SLG／12月中旬／¥5,800

●パイオニアLDC
魔法少女プリティサミー
PART 1 In the Earth
AVG／12月20日／¥6,800

●バリエ
NIGHTRUTH
-Explanation of the paranormal- 闇の扉
AVG／11月1日／¥6,800
Nage Libre～螺旋の相剋～
S・RPG／未定／未定
秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～
ETC／未定／未定

●バンダイ
オウバードフォース
SLG／10月25日／¥6,800
ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館（仮）
AVG／12月／未定
新SD戦国伝 機動武者大戦
S・RPG／12月／¥5,800

●バンダイビジュアル
マクロス DIGITAL MISSION VF-X
STG／冬／¥6,800

●バンタンインターナショナル
バトルバグス
SLG／2月／¥5,800

●バンプレスト
新スーパーロボット大戦
S・RPG／12月13日／¥6,800
ゼイラムゾーン
ACT／12月／¥5,800
ドラゴンナイト4
SLG／12月／¥6,800
同級生2
AVG／1月／未定
スーパーロボットシューティング
STG／3月／¥9,800

●BMGビクター
3Dベースボール～ザ・メジャー～
SPG／12月20日／¥5,800
西暦1999
ACT／春／¥5,800

●ビクターインタラクティブソフトウェア
拳聖～キングオブボクシング～
SPG／11月15日／¥5,800
ウイングオーバー
STG／冬／¥5,800
トゥームレイダース
ACT／未定／未定

●フィルインカフェ
こみゅにてぃぽむ
A・RPG／春／¥5,800

●フロムソフトウェア
KING'S FIELD
RPG／発売中／¥6,300
KING'S FIELD 2
RPG／発売中／¥2,800〔BEST〕

●ユタカ
恐怖新聞
AVG／12月20日／¥5,800
ブルーフクラブ（仮）
TBL／1月／¥5,800
聖刻1092 操兵伝
RPG／春／¥5,800

●リバーヒルソフト
リフレイン ラブ
SLG／2月／未定

<周辺機器>
ナムコジョイスティック
ナムコ／12月／¥5,800

実は… ～その2～

左のコナミとはちょっとワケが違うのだが（もしかして同じかも？）、エキスポへの参加は表明していても、タイトルはまだ明かしていないメーカーもある。ということは……こりゃもう、当日、会場で確かめるしかなさそうだぞ！

初

SLG

戦争ものからギャル、変わり種まで、バラエティに富んだラインナップのそろったSLG。とはいっても、やはり注目は『ブリメ』。展示内容によっては、発売時期が予測できるかもしれないぞ。

STG

大きな話題作こそないものの、3Dからガンものまで、バラエティに富んだSTG。『レイストーム』『タイムクライシス』（フットペダルはどうなる!?）の移植度に注目してみたい。

その他

もちろん、その他のジャンルにも注目すべきタイトルがひしめいている。中でも、PS本体発売から3年連続のRCG発売をめざすナムコの『レイジレーサー』には期待大だ。『リッジ』でも『レイブ』でもないプレイ感が味わえるハズ。ちょっと変わったところではSCEの『クラッシュ』、バンプレストの『ゼイラムゾーン』という3Dアクション2タイトルを挙げておこう。「横スクロールACTに3Dポリゴンを使用した」というだけでは終わらない、まったく新しい爽快感が楽しめるぞ。

PlayStation EXPO'96～97

加

PSから一般情報までの早耳ニュースページ ［Vol.32］

電撃 News Station

プレイステーション・ザ・ベスト

計10タイトル発表!!

待望の"ザ・ベスト"第2弾&新シリーズが発表されたぞ！

今年７月に第１弾ラインナップが発売され、全タイトルで計40万本（９月12日現在）の売り上げを記録したという大好評の名作シリーズ、「プレイステーション・ザ・ベスト」が、第２弾ラインナップ7タイトルをついに発表！　さらに、家族みんなで楽しめるソフトを厳選したという新シリーズ「～ザ・ベスト for Family」（３タイトル）も同時発表されたのだ。大ヒット作や秀作が揃った今回のラインナップ、全10タイトルを知らない人のために、ここでそれぞれのソフトをカル～く再紹介していくぞ。どれもＰＳファンなら、一度はプレイしておきたいものばかりだ。標準価格はすべて￥2,800（税抜）で、11月22日より発売されるのだ。

ザ・ベスト 第2弾 7タイトル！

さまざまなジャンルの名作ソフトが今回も揃った。現在、その続編が発売中、または発売直前だったりするものもあるので、その出来を比べてみるのもいいかも？

11月22日発売予定

戦闘国家 エア ランド バトル

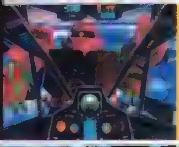
新世代の戦略ＳＬＧとして話題をさらったヒット作。実在の現代兵器を駆使した戦術展開に熱くなれるぞ。　（ＳＣＥ）

闘魂烈伝

期待の続編「～2」とほぼ同時期に発売されることになる。ＰＳ初の本格的プロレスゲームとして大人気に。（トミー）

サイドワインダーU.S.A

激しいドッグファイトが体験できる３Ｄ・ＳＴＧの海外版が「ザ・ベスト」に。コクピット視点は大迫力！（アスミック）



機動戦士ガンダム

「ガンダム」ファン以外の人をも巻き込み大ヒットを博した３Ｄ・ＳＴＧ。当然のラインナップ入りだ。　（バンダイ）

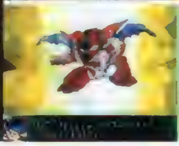
11月29日発売予定

クラシックロード

超リアルなレースシーンと血統重視のシミュレーションシステムが高い評価を受けた。（ビクターエンタテインメント）

テーマパーク

自分が造った遊園地の中を、実際に歩いているような視点で見て回れるシステム「パノラマモード」が話題に。（ＥＡＶ）



第４次スーパーロボット大戦S

ＰＳでの発売が発表されたときには、移植を待ち望んでいたファンが歓喜したという。内容も超充実！（バンプレスト）

新シリーズも誕生 その名はfor Familyだ！

フォー・ファミリー

12月6日発売予定

チョロQ Ver.1.02

謎の店に行くと"機関車"と"Ｃカー"が買えるという0.02分のプラスαが付いている。ＲＣＧとしての楽しさはバツグン。（タカラ）

ハーミィホッパーヘッド

かわいいキャラとシンプルなゲーム性が魅力の横スクロールＡＣＴ。いつのまにかハマりこんでしまう作品なのだ。　（ＳＣＥ）

ドラゴンボールZ アルティメットバトル22

言わずと知れた超人気コミックの対戦ＡＣＴ。総勢27人のキャラが繰り広げる壮絶なバトルの迫力は、原作以上かも？（バンダイ）

エターナルメロディ

キャンペーン

オリジナルグッズが当たるキャンペーンが実施中だ!!

超期待の育成ＳＬＧ『エターナルメロディ』のプレゼントキャンペーンが実施されているぞ！　店頭やイベントなどで配布されている左のチラシや、ＰＳ版、ＳＳ版に付いている応募シールをアンケートハガキに貼って送ると、抽選で『エタメロ』オリジナルグッズが当たっちゃうのだ。マウスパッドが3,000名、ハンドタオルが2,000名、スポーツタオルが500名、まくらが100名で、なんと当選者数は合計5,600名だっ!!　詳しいキャンペーン内容、応募方は、052-773-7083（NWユーザーサポート係）まで。
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

店頭でこのチラシをゲットしよう！
実は各お店に置いてある枚数には限りがあるので、急いでもらいに行こう。ついでにＰＳ版も予約してしまおーね♥

JACOM II
イベント
11月10日、ゲームファンは池袋に集合だ！ 好評の"ジャコム"は、今回も超期待大!!

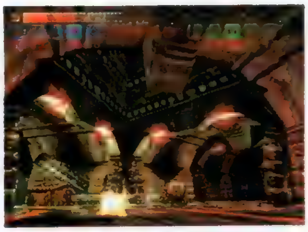
来る11月10日、東京・池袋サンシャイン文化会館(4F-Bホール、2F-Dホール)にて、新作ソフトの展示会「JACOM II」が開催される。パソコンを中心に、あらゆるゲーム機の新作ソフトが多数集結する他、『あすか120%スペシャル』恒例の対戦大会や、サイン会、ミニコンサートなど各種イベントも行われるぞ。ホームページも開設されているので、ぜひアクセスしてみよう。 ◎開催時間…10:00〜16:00／お問い合わせ…03-5387-6781(株)ブロッコリー

http://www.jah.or.jp/~broccoli

ことぶきつかさ先生と四季童子先生のサイン会もあるヨ!

FINALIST
キャンペーン
オリジナルの攻略ビデオ 先着10,000名プレゼント!

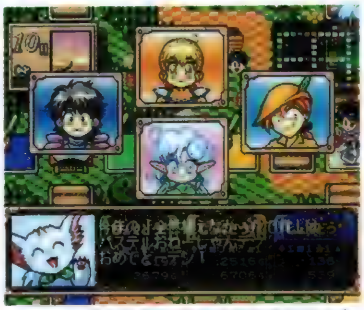
発売間もない大迫力の3D・STG『ファイナリスト』の特製攻略ビデオが、応募者先着でなんと10,000名に当たるというプレゼントキャンペーンが実施されている。ビデオには、クリアのための重要ポイントや敵を撃破するための究極テクの他、プレミアム映像などが満載！ 希望者は店頭で配布される専用ハガキか、ソフト内のアンケートハガキで応募しよう。



▶芸術的とも言える美しいグラフィックのド迫力映像なのだ。 ◎お問い合わせ：03-3589-7509 (ギャガ・コミュニケーションズ)

新フォーチュン・クエスト
キャンペーン
限定版を買えなかったキミに朗報！ 通常版で豪華グッズが当たるかも？

超人気のPSソフト『新フォーチュン・クエスト〜食卓の騎士たち〜』のプレゼントキャンペーン「秋の大収穫祭」が行われているぞ。通常版ソフトパッケージのラベルに印刷されているバーコードを切り取ってハガキに貼り、①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業を記入の上、右下のあて先まで送ると、抽選でお楽しみの「びっくりトークCD」が1,000名様に、「限定複製セル画10枚セット」が50名様に、深沢美潮・迎夏生両先生のサイン色紙が各10名様に当たるのだ。さあ応募だ!!



◎あて先：〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 メディアワークス ゲーム事業部 「秋の大収穫祭キャンペーン」係／しめ切り：10月31日必着(※発表は発送をもってかえさせていただきます)

◀これが通常版だ!

このキャンペーンへの限定版での応募は不可なので、注意してね。

ドキドキプリティリーグ
読者参加ゲーム
期待の『ドキプリ』がひと足先に楽しめる!

ギャルゲーファン待望の『ドキドキプリティリーグ』の読者参加ゲームが、「電撃ADVENTURES(アドベンチャーズ)」にて行われていて、今、大いに盛り上がっているとの情報をキャッチ！ その内容とは、誌面で展開されるストーリー中のイベントに対して、自分(のキャラ)はどんな行動をとるのかを手紙で送ると、その続きが小説のようになって全員に返送されてくるというもの。まずは、10月19日発売の「電撃ADVENTURES」17号(¥900税込)をチェックだ！

イラスト・猫家菜央実

新宿ジョイポリス
テーマパーク
超巨大なアミューズメント空間 「ジョイポリス」が新宿にも出現!

セガのアミューズメントテーマパーク「新宿ジョイポリス」が10月4日、新宿南口のタカシマヤ・タイムズスクエア内にオープン！ 最先端技術を駆使した大型アトラクションや大勢で楽しめるスポーツアトラクションに加えて、セガオリジナルのショップ、カフェなども揃った究極の屋内型テーマパークなのだ。アトラクション数は、初公開6機種を含む全10機種。どれもアッと驚くスケールのものばかりで、オープン直後から来場者には大好評なのだ!! ◎営業時間…10:00〜24:00(最終入場23:15、年中無休)／入場料…大人¥300、小人¥100／お問い合わせ…03-5361-3040(新宿ジョイポリス)

セガラリー・スペシャルステージ

▲セガの代表的RCGが体感ドライブシミュレーターになったぞ！ ドリフト感、ジャンプ感も超リアルに再現されているのだ。

ショッキングメイズ

▶ペアで電極棒を持ち、数々の障害物に接触しないようコースを進んでいき、時間内でゴールできるかを競う。棒がコースに触れると!?

スーパーランキング

◀ファイト、デスティニー、パワーなど5種目で、総合的な運動能力を測定するのだ。

▶▶▶POWERチェック!!
ルーカスアーツ社のPS参入 第1弾タイトルが正式決定!

今年7月にBPSと業務提携を結び、日本でのPS市場参入を発表したルーカスアーツ社。すでに告知済みの4つのタイトルの中から、待望の参入第1弾には、『スターウォーズ レベルアサルトII』が選ばれた。映画そのままの世界観で繰り広げられるインタラクティブAVGで、3Dチェイスに3D・STG、フライトシミュレーションなどの要素もプラスされているというモノスゴイ作品。これはもう「スターウォーズ」最新作だ！

▶PSに「スターウォーズ」がやってくる!! 今年の冬、注目の1作になりそうだ。 ◎発売日：12月20日予定／予価：¥6,800(税別、2枚組)／発売元：BPS

新製品 AIコマンダープロ用 拡張メモリーパック

63個の必殺技を登録した『ストゼロ2』版が登場!

簡単操作で必殺技がガンガン出せるコントローラ「AIコマンダープロ」の拡張メモリーパックに、待望の「ストリートファイターZERO 2」バージョンが登場!! AIコマンダーに装着するだけで、18キャラ全63個の必殺技がボタン1つで出せるようになる。ファン必携!

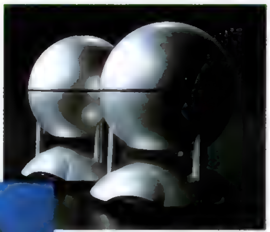
▲必殺技をビシバシ連発しよう!! ◎発売日：10月25日予定／予価：¥980(税抜) ※本体「AIコマンダープロ」は別売／発売元：(株)オプテック

▶本体「AIコマンダープロ」はすでに好評発売中(税別¥2,980)。持ってなければ、この機会に速攻ゲットだ!

新製品 パレーラ&32S64パレーラ

迫力のバーチャル音響が楽しめる球体スピーカー

PSなどのゲーム機にもモッテコイの、ハイクオリティなサウンド出力を可能にしたアンプ内蔵スピーカーがシリーズ発売されているぞ。ラインナップは3D立体音響プロセッサを搭載した「パレーラ」と、7Wのハイパワーを誇る「32S64パレーラ」の2機種。360度に広がる音の臨場感は、球体スピーカーならではだし、防磁型なのでテレビやモニターのそばに置いても大丈夫。迫力のゲームサウンドが体験できるぞ!



▲「PAreLLA(パレーラ)」／価格：¥13,800(税別)
◀「32S64 PAreLLA(さんにーろくよん)」／価格：¥11,800(税別) 発売元：(株)ハル・コーポレーション

ラジオ&CD 宝魔ハンターライム

『ライム』のラジオドラマがオンエア!!

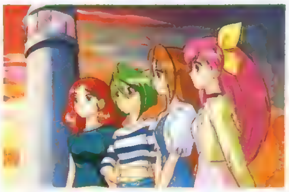
「宝魔ハンターライム」のスペシャルラジオ番組、「ナウ・ゲット・ア・ライム(仮)」が、10月11日の25:00から2時間、TBSラジオでオンエアされる!! さらにこの番組内で放送されるドラマに未放送分を加えて、ドラマCD「スペシャルドラマ宝魔ハンターライム」が発売されることになった。CDには幻のキャラクター、"女王様ライム"が登場するとのこと。ファンなら絶対チェックだぞ。

▲声優さんも気合い入りまくり!! ラジオもCDも必聴だ。 ◎ドラマCD発売日：11月27日／価格：¥3,000／発売元：東芝EMI

イベント ウェディングピーチ

ももピーたちに会える!! クリスマスイベント開催

あの「FURIL」が出演予定のクリスマスイベントが開催決定! チケット希望者は往復ハガキの往信裏面に①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業⑥チケット枚数(2枚まで)⑦受け渡し方法(下記店頭にて受け取るか郵送かを明記)⑧ソフトガレージ会員は会員番号を、返信表面に住所と氏名を、それぞれ記入し、〒141 東京都品川区西五反田1-21-6 ソフトガレージ五反田店「WPクリスマスイベント」DP係へ。11月8日必着。

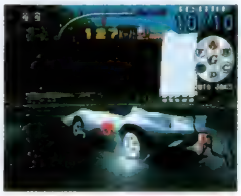


◎開催日：12月21日/会場：東京・調布グリーンホール/チケット料金：¥3,500(プレミアムCD付き)/お問い合わせ：03-3779-0911(ソフトガレージ五反田店)

プレゼント マッハGoGoGo

購入者には抽選でビデオプレゼント

RCG『マッハGoGoGo』、キミはもう買ったかな? このソフトに付いているアンケートハガキを送ると、抽選で200名になつかしの名作アニメ「マッハGoGoGo」のビデオが当たるキャンペーンが実施中だ。また、発売元トミーのホームページ(下記)では「くるくるトゥインクル」のプレゼントキャンペーンも行われている。こちらも要チェック!



▶ビデオはプレミアムものだ。ぜひ応募しておこう!(しめ切り：11月末日)

http://www.dir.co.jp/tomy

プレゼント シルエット☆ストーリィズ

等身大ポスターを全員プレゼント!!

ギャル満載のアクションPZG「シルエット☆ストーリィズ」が、初回限定特典として、「キャラクター等身大Chu!ポスター」を応募者全員にプレゼント中だ。さらに初回限定版にはゲームに登場する女の子12人のキャラクターシールも付いているぞ。売り切れないうちにお店へ急げ!!

▶コレが「等身大Chu!ポスター」だ。パッケージに貼られている応募シールをアンケートハガキに貼って応募しよう。

攻略本 東京SHADOW

話題のホラーAVGはコレ一冊でカンペキ!

好評のマルチシナリオAVG「東京SHADOW」の攻略本が発売されるぞ! 1度プレイしただけでは味わい尽くせないこのゲームの魅力のすべてを完全紹介した、ファン待望の公式ガイドなのだ。基本的な攻略や世界設定から、現在、プレイヤーの間で超話題の"隠しシナリオ"にいたるまで、キミの知りたい情報のすべてがこの1冊に凝縮されているぞ。

◎電撃攻略王「東京SHADOW公式攻略ガイド」…発売日：10月25日予定/定価980(税込)/発行：メディアワークス、発売/主婦の友社

電撃News Station ートピックスー TOPICS

● 同級生 のラジオ番組が10月13日よりスタート!!

多くの機種に移植され、アニメにもなった超人気タイトル『同級生』が、ついにラジオに登場! パーソナリティは、アニメで美沙役を演じているこおろぎさとみさんと、イベント司会などで活躍中のショッカーO野さんだ。このコンビの楽しいトークに加え、ドラマも番組内でオンエアされるぞ。このドラマには、アニメの人気キャラだけでなく、アニメ未登場のキャラ、さらに『同級生2』のキャラも登場しちゃうのだ。もちろんリスナーの参加も大歓迎。お便りは随時募集しているぞ。ラジオ新番組「同級生ー恋愛専科ー」は、10月13日より毎週日曜日25:00〜、文化放送にて放送。

※「電撃NewsStation」では読者の皆さんからのご意見、ご感想をお待ちしております。官製ハガキに①年齢、②職業、③当コーナーの感想、④当コーナーでとりあげてほしい情報ジャンル、⑤当コーナーにてやってほしい企画、⑥その他ご意見等を書いて、191ページの"おたよりのあて先"の「ニュースステーション」係までお送りください。貴重な資料として今後のページづくりに役立てさせていただきます。

この秋眠れそうにない!!
TVアニメ絶好調放送中!!テレビ東京
木曜日25:15〜25:45
祝
テレビアニメ化!!
月刊電撃コミックガオ!
11月増刊号
エルフを狩るモノたち
特集号
10月16日発売
コイツはすごいぞ！
60ページまるまるエルフ!!
巻頭特集アニメ最新情報&設定資料集
描き下ろしコミック/矢上 裕
©1996 矢上 裕/メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー
強力読み切り満載
本誌でも大人気!
EAT-MAN
吉富昭仁
初登場!!
黒猫はPANTHER
幻 超二
AXESS:R.R.R.
青紀やまと
激女戦隊カレンジャー
福原鉄平
★好★評★連★載
スターウォーズ〜新たなる希望〜
原作:ジョージ・ルーカス作画:田巻久雄
機動戦士ガンダム0079
原作:矢立 肇・富野由悠季作画:近藤和久
KIRYU!天青天昇秘記
原作:野呂昌史作画:きがわ琳
爆血最強シャイニンガー村正 帝
ヴァイパー栗橋 伸佑
ファランド原作:碧星タケル作画:生野 浩
謎の美女登場で、隠されたシーバスの過去が発覚!?
シーバス1-2-3
原作/あかほりさとる 作画/ゆうき未来
ガオ!のコミックス
電撃コミックスEX
好評発売中!!
正宗は智の再建のため、命を賭して、五丈のライのもとへ進撃を開始する?!
銀河戦国郡雄伝ライ⑭
真鍋 譲治
定価950円
「炎帝」が西新宿にあることを突き止めた晦冥八仙たちは焔を誘い込もうとするが…。
魔狼王烈風伝6
沢田 翔
定価1000円
電撃コミックス
10月26日発売
学校霊に関する依頼・苦情承ります。
あなたと学校霊をつなぐホットライン
HAUNTEDじゃんくしょん②
夢来鳥ねむ 定価560円
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5213(メディアワークスコミック編集部)

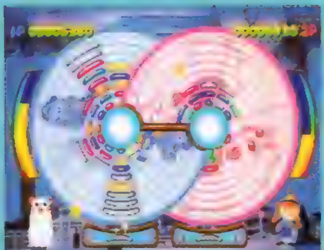
こいつはホントに常識はずれだ！

同色揃え型落ちゲーの常識をくつがえす、プレイフィールドの回転。
さらに「混色」システムの採用により、プレイヤーの右脳を
刺激する新感覚パズルゲームの登場だ！

「ま、とりあえず一度遊んでみるこったね」

個性豊かなキャラクターは9人（未確認）。それぞれ強力な必殺技を持っているんだ。

げっ、こんなにたくさんの水滴が降ってくる。プレイフィールドを左右に回転させて上手に並べていこう。



水滴は同じ色を3つ以上並べれば消せるよ。消した水滴はお邪魔水滴になって、相手を攻撃できるぞ。

※画面は開発中のものです。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© 1996 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS, INC.／キャラクターデザイン：しおや

株式会社クールキッズ
〒160 東京都新宿区新宿1-18-9
TEL.03-5269-3323/FAX.03-5269-3324

★スタッフ募集中

◆職　種◆　①ゲームデザイナー　②プログラマー　③グラフィックデザイナー　④サウンドスタッフ
◆応　募◆　履歴書に希望する職種を明記の上、下記宛までお送りください。面接日等を後程ご連絡します。
◆送付先◆　〒160 東京都新宿区新宿1-18-9　（株）クールキッズ 採用担当

次号予告

電撃PlayStation Vol.33は10月25日(金)発売!!

RPGから美少女ものまで、年末から来年への話題作が勢揃い。

『新SDロボット大戦』『バイオハザード2』の続報、『スタグラ』『ペルソナ』の攻略、RPGは『FFⅦ』『サガF』『アークⅡ』など掛け値なしに内容の濃い超特大号だ!!

表紙イラスト●はるかぜ戦隊Vフォース
©1996 VING　原画●千葉道徳　セルワーク●スタジオトイズ
アートディレクション●グァパモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鳴原千太郎、小野弘樹【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

HOME PAGE ADDRESS

URL：http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PlayStation Vol.32

1996年10月25日発行　第2巻第20号通巻28号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
50音順

アクティアート……80・81
アスク講談社……99
アトラス……4・5
エクシングエンタテイメント……表4
エレクトロニック・アーツ・ビクター　36・37
ギャガ……78・79
クールキッズ……190
コナミ……32・33
コナミ コンピュータ エンタテイメント　34・35
シャングリ・ラ……100
ソニー・コンピュータエンタテインメント 表2・3
タカラ……6
TEN研究所……101
東北新社……177
パック・イン・ビデオ……194・195
バンプレスト……38
ビクター・エンタテインメント……148
ビング……77
プレイステーション・エキスポ……182・183
マップジャパン……82
UBIソフト……164
ユタカ……102

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03-5281-5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王　毎月8日
電撃NINTENDO64　毎月21日
電撃G's エンジン DENGEKI G's ENGINE　毎月30日
電撃SEGA EX　毎月21日
電撃PlayStation　隔週金曜日
月刊電撃コミックガオ!　毎月27日
DENGEKI ADVENTURES　偶数月20日

NEW SOFT SCHEDULE 新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	ページ
10月発売のソフト				
1	11日	リーディングジョッキー・ハイブリッド	ハーベストワン ¥5800/ACT	107
2	18日	THE DEEP ~失われた深海~	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/AVG	109
3	18日	首領蜂(ドンパチ)	エス・ピー・エス ¥5800/STG	
4	18日	ショックウェーブ: オペレーション・ジャンプゲート	EAV ¥4800/STG	
5	18日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800予定/ETC	
6	18日	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ ¥5800/ETC	109
7	18日	ストーンウォーカーズ	サンソフト ¥5800/AVG	125
8	18日	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所 ¥6800/SLG	109
9	18日	MEGATUDO2096	バンプレスト ¥5800/対戦ACT	
10	25日	eexy life EAST END×YURI	エピックソニー ¥1900/???	173
11	25日	シェルショック	EAV ¥5800/STG	
12	25日	龍の野望 F1GP NIPPONの挑戦(仮)	OZクラブ ¥6800/SLG	
13	25日	スターグラディエイター	カプコン ¥5800/対戦ACT	
14	25日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ ¥5800予定/S・RPG	50
15	25日	ボトム オブ ザ ナインス ~メジャーリーグヒーローズ~	コナミ ¥5800予定/SPG	
16	25日	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5800予定/STG	30
17	25日	ビルクラッシュ	翔泳社 ¥5800/PZG	
18	25日	V−TENNIS2	トンキンハウス ¥5800/SPG	
19	25日	Pinball Fantasies Deluxe	バップ ¥5800/TBL	
20	25日	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ ¥6800予定/SLG	
21	25日	雀れつハンター まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト ¥5800/TBL	
22	25日	本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン!	ビデオシステム ¥6800予定/TBL	
23	25日	アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン ¥5800/ETC	
24	10月	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	イマジニア ¥13800/STG	
25	10月	スターファイター3000	イマジニア ¥5800/STG	
26	10月	TFX	イマジニア ¥7800/STG	
11月発売のソフト				
27	1日	デジクロ	アトラス ¥4800/PZG	
28	1日	チェスマスター	アルトロン ¥5800予定/TBL	
29	1日	The Tower BONUS edition	オープンブック9003 ¥6800/SLG	
30	1日	セクシーパロディウス	コナミ ¥4800/STG	22
31	1日	アークザラッドⅡ	SCE ¥5800/RPG	60
32	1日	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- "闇の扉"	ソネット ¥6800/AVG	
33	1日	LULU	東北新社 ¥4800/ETC	
34	1日	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ ¥5800/RCG	
35	8日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV ¥5800/AVG	
36	8日	3Dレミングス	SCEI ¥5800/PZG	
37	8日	WIPEOUT XL	SCEI ¥5800予定/RCG	
38	8日	TECMO SUPER BOWL	テクモ ¥6800/SPG	
39	8日	ナムコミュージアムVOL.4	ナムコ ¥5800/ETC	
40	8日	それいけ×ココロジー ~心(ハート)が教える 恋・結婚・人生~	ポリグラム ¥5800/ETC	175
41	15日	FIST	イマジニア ¥6800/対戦ACT	
42	15日	タイム コマンドー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/ACT	
43	15日	クーリースカンク	ヴィジット ¥2800/ACT	
44	15日	BELTLOGGER9	GENKI ¥6300予定/STG	28
45	15日	ぷよぷよ通 決定盤	コンパイル ¥4800/PZG	
46	15日	Twisted Metal	SCEI ¥5800予定/ACT	
47	15日	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5800/SPG	
48	15日	タクラマカン~敦煌傳奇とんこうでんき~	パトラ ¥6800/PZG	
49	15日	拳闘~キング・オブ・ボクシング~	ビクターソフト ¥5800/SPG	
50	15日	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング ¥5800/SLG	84
51	15日	怪獣戦記	プロデュース ¥5800/SLG	173
52	15日	DARIUS外伝	ペック ¥5800予定/STG	
53	22日	ぐっすんぱらだいす	アイレム ¥5800/ACT	
54	22日	SIDEWINDER USA	アスミック ¥2800(BEST)/STG	
55	22日	HARDBALL5	エス・ピー・エス ¥5800/SPG	
56	22日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	コナミ ¥5800予定/SPG	172
57	22日	ステークスウィナー~GⅠ完全制覇への道	ザウルス ¥5800/SPG	
58	22日	AIRGRAVE(エア・グレイブ)	サントス ¥5800/STG	
59	22日	戦闘国家 エアランドバトル	SCE ¥2800(BEST)/SLG	
60	22日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー ¥2800(BEST)/SPG	
61	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ ¥2800(BEST)/STG	
62	22日	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800/SLG	
63	22日	エターナルメロディ	メディアワークス ¥5800/SLG	96
64	29日	テーマパーク	EAV ¥2800(BEST)/SLG	
65	29日	DESERTED ISLAND	KSS ¥5800/SLG	
66	29日	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD~牧場で逢いましょう~	コナミ ¥5800/SLG	
67	29日	NBAパワーダンカーズ2	コナミ ¥5800予定/SPG	
68	29日	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5800予定/SLG	
69	29日	探偵神宮寺三郎 ~未完のルポ~	データイースト ¥5800/AVG	171
70	29日	黄昏のオード ~ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800/RPG	176
71	29日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト ¥2800(BEST)/SLG	
72	29日	クラシックロード	ビクターソフト ¥2800(BEST)/SLG	
73	下旬	AZITO−アジト−(仮)	アステック21 ¥5800/SLG	
74	下旬	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5800/SPG	
75	下旬	GOⅡProfessional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6800/TBL	
76	11月	シムシティ2000	アートディンク ¥5800予定/SLG	
77	11月	WORMS	アイマックス ¥5800予定/SLG	
78	11月	Not Treasure Hunter	アクティアート ¥5800予定/AVG	
79	11月	ボイスパラダイス エクセラ	アスク講談社 ¥6800/AVG	
80	11月	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス ¥5800予定/RCG	
81	11月	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800予定/SLG	
82	11月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800/SLG	
83	11月	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/SPG	176
84	11月	皇龍三国演義(仮)	エクシングエンタテイメント ¥5800予定/SLG	
85	11月	パンツァー・ジェネラル	エクシングエンタテイメント ¥5800予定/SLG	
86	11月	バーミン・キッズ	EAV ¥4800/PZG	
87	11月	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇	講談社 ¥5800/AVG	
88	11月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~維新激闘編~	SCE ¥5800/対戦ACT	
89	11月	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー ¥5800/SPG	
90	11月	actua GOLF	ナグザット ¥5800/SPG	
91	11月	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー	バンプレスト ¥5800予定/STG	24
92	11月	ズーブ	メディアクエスト ¥4800/PZG	
93	11月	ストリートレーサーDeluxe	UBIソフト 未定/RCG	
94	11月	ブルーフォレスト物語~風の封印~	ライトスタッフ ¥5800/RPG	
秋予定のソフト				
95	秋	T・BREAK	エフツウ ¥3980予定/PZG	
96	秋	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5800予定/ACT	
97	秋	X−MEN~チルドレン オブ ジ アトム~	カプコン ¥5800/対戦ACT	
98	秋	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定/SPG	
99	秋	RESCUE 24Hour(仮)	CSCメディアアート ¥5800予定/RCG	
100	秋	DEPTH	SCE 未定/AVG	
101	秋	聖痕のジョカ~光と闇の聖王女~	タカラ ¥5800/RPG	
102	秋	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!	ナグザット ¥6800/AVG	
103	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定/ACT	
104	秋	ZXE−D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800/対戦ACT	
105	秋	エクスヒュームド(仮)	BMGビクター 未定/ACT	
106	秋	RacinGroovy	MIZUKI ¥5800/RCG	
12月予定のソフト				
107	3日	レイジレーサー	ナムコ ¥5800/RCG	
108	6日	エクストラブライト	アスキー ¥5800/STG	173
109	6日	あかずの間	ヴィジット ¥5800/AVG	
110	6日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE ¥2800(BESTfF)/ACT	
111	6日	チョロQ Ver.1.02	タカラ ¥2800(BESTfF)/RCG	
112	6日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ ¥2800(BEST)/対戦ACT	
113	13日	ぐーちょきパーク ~テーマパークものがたり~	EAV ¥5800/ETC	
114	13日	スピードキング	コナミ ¥5800予定/RCG	
115	13日	新スーパーロボット大戦	バンプレスト ¥6800予定/S・RPG	
116	20日	3Dシューティングツクール	アスキー 未定/ETC	165
117	20日	ありす イン サイバーランド	グラムス ¥5800/AVG	
118	20日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5800/ACT	
119	20日	実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~	コナミ ¥4800予定/STG	
120	20日	永世名人Ⅱ	コナミ ¥5300/TBL	
121	20日	ライトニングレジェンド	コナミ ¥5800/対戦ACT	162
122	20日	ブシドーブレード	スクウェア ¥5800/対戦ACT	158
123	20日	ソウルエッジ	ナムコ ¥5800/対戦ACT	
124	20日	魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth	パイオニアLDC ¥6800/AVG	88
125	20日	3Dベースボール ザ・メジャー	BMGビクター ¥5800/SPG	
126	20日	REBEL ASSAULTⅡ	BPS ¥6800予定/STG	
127	20日	恐怖新聞	ユタカ ¥5800予定/AVG	
128	27日	きゅー爆っく	アクティビジョン・ジャパン ¥5800予定/PZG	
129	27日	大航海時代Ⅱ	光栄 ¥6800/SLG	175
130	上旬	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント ¥5800/対戦ACT	
131	上旬	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5800予定/対戦ACT	
132	上旬	ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房 ¥5800/S・RPG	26
133	上旬	ペブルビーチの波濤(仮)	ソフトバンク ¥5800予定/SPG	
134	中旬	m~君を伝えて	ネクサスインターラクト ¥5800予定/SLG	166
135	12月	ToPoLo(トポロ)	アートディンク ¥5800/ETC	175
136	12月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン ¥5800/SPG	
137	12月	トゥルー・ラブストーリー	アスキー 未定/SLG	
138	12月	HEAVEN'S GATE ヘヴンズゲート	アトラス 未定/対戦ACT	168
139	12月	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/ACT	
140	12月	リアルバウト餓狼伝説	SNK 未定/対戦ACT	20
141	12月	ドラえもん2 SOS!おとぎの国	エポック社 ¥5800/ACT	
142	12月	ロックマン8	カプコン 未定/ACT	
143	12月	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン 未定/PZG	
144	12月	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800/PZG	175
145	12月	PIT BALL	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定/SPG	
146	12月	パロウォーズ	コナミ ¥5800予定/SLG	
147	12月	Virtual Gallop 騎手道(通常版)	サンソフト ¥6300/ACT	
148	12月	Virtual Gallop 騎手道(限定版)	サンソフト ¥6800/ACT	
149	12月	里見の謎	サンテックジャパン ¥5800予定/RPG	
150	12月	BASTARD!! −虚ろなる神々の器−	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 ¥6800/RPG	64
151	12月	クラッシュ・バンディクー	SCE ¥5800/ACT	
152	12月	GREAT PEAK ~蒼天の白き神の座~(仮)	SCE 未定/SPG	
153	12月	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定/STG	
154	12月	Formula1	SCEI 未定/RCG	
155	12月	NHL FACE OFF(仮称)	SCEI 未定/SPG	
156	12月	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800/RCG	
157	12月	PRIMAL RAGE	タイムワーナー インタラクティブ ¥5800予定/対戦ACT	173
158	12月	DX億万長者ゲーム	タカラ ¥5800/TBL	
159	12月	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800/TBL	
160	12月	ウルトラマンゼアス	東北新社 未定/???	175
161	12月	ロジック麻雀 創龍(仮)	日本一ソフトウェア 未定/TBL	
162	12月	ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館(仮)	バンダイ 未定/AVG	
163	12月	新SD戦国伝 機動武者大戦	バンダイ ¥5800予定/S・RPG	173
164	12月	新SD戦国伝 機動武者大戦 限定版プラモ付き	バンダイ ¥6600予定/S・RPG	
165	12月	ゼイラムゾーン	バンプレスト ¥5800/ACT	
166	12月	ドラゴンナイト4	バンプレスト ¥6800予定/SLG	
167	12月	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	BPS ¥5800/RCG	
168	12月	Dear Friends	ビジュアルアーツ ¥5800/SLG	
169	12月	BURNING ROAD	ビック東海 ¥5800/RCG	
170	12月	クロックタワー2	ヒューマン 未定/AVG	
171	12月	STRESSLESS LESSON〈れすれす〉	マックスファイブ 未定/PZG	
172	12月	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5800/ACT	
173	12月	ボディバイオニクス−驚異の小宇宙 人体−	メディアクエスト ¥5800予定/ETC	
174	12月	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ~ドリフトキングへの道	メディアクエスト ¥5800予定/RCG	
96年年内発売予定のソフト				
175	96年	パチンコ倶楽部	ISC 未定/ETC	

●ジャンルの表記 ACT/アクション 対戦ACT/対戦格闘アクション STG/シューティング SLG/シミュレーション RPG/ロールプレイング A・RPG/アクション・ロールプレイング S・RPG/シミュレーション・ロールプレイング RCG/レースゲーム PZG/パズル SPG/スポーツ AVG/アドベンチャー TBL/テーブル BEST/プレイステーション・ザ・ベスト BESTfF/プレイステーション・ザ・ベスト for Family ETC/その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
176	96年	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
177	96年	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント ¥5800／ACT	
178	96年	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ 未定／A・RPG	
179	96年	ツインビーミラクル～不思議なベルの大冒～	コナミ 未定／RPG	
180	96年	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6800／対戦ACT	
181	96年	がんばれ森川君2号(仮)	SCE 未定／ETC	
182	96年	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	170
183	96年	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
184	96年	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	
97年1月発売のソフト				
185	10日	ルパン三世 カリオストロの城－再会－	アスミック、東北新社 ¥6800予定／AVG	
186	10日	ぷるるん！シェイプUPガールズ(仮)	J・ウィング ¥5800／PZG	
187	10日	ロードランナー エクストラ	パトラ ¥4800／ACT	
188	17日	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック 未定／SLG	
189	24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー(仮)	アスミック ¥4900予定／AVG	
190	31日	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア ¥6800予定／RPG	56
191	上旬	METAPHLIST	A．D．M 未定／???	176
192	1月	IRON MAN／XO (アイアンマン／XO)	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
193	1月	ドラゴンハート	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
194	1月	シミュレーションRPGツクール	アスキー 未定／ETC	
195	1月	ダービージョッキーR	アスミック 未定／SLG	
196	1月	同級生麻雀	アローマ ¥6800予定／TBL	
197	1月	同級生麻雀(限定版)	アローマ ¥7800予定／TBL	
198	1月	Base Ball Navigater	エンジェル ¥5800／SLG	
199	1月	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード ¥7800予定／TBL	
200	1月	西陣パチンコ天国Vol.1(仮)	KSS ¥5800／ETC	
201	1月	パブジー3D(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／ACT	
202	1月	ルシファード	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800予定／RPG	
203	1月	TILK～青い海から来た少女	TGL ¥5800／S・RPG	72
204	1月	まねき猫の小判(仮)	TGL 未定／TBL	
205	1月	同級生2	バンプレスト ¥6800／SLG	
206	1月	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト ¥13800／SLG	
207	1月	DARK FORCES	BPS 未定／STG	
208	1月	ブルーフクラブ	ユタカ ¥5800予定／TBL	
97年2月発売のソフト				
209	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定／STG	
210	2月	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
211	2月	Space JAM (スペースジャム)	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
212	2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
213	2月	QueensRoad	エンジェル 未定／SLG	
214	2月	テストドライブ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／RCG	
215	2月	Destruction Derby 2	SCEI 未定／RCG	
216	2月	NFL GAME DAY(仮称)	SCEI 未定／SPG	
217	2月	ファーランドストーリー(仮)	TGL 未定／S・RPG	
218	2月	HASHIRIYA	日本物産 ¥6800／RCG	
219	2月	バトルバグス	バンダインターナショナル ¥5800予定／SLG	
220	2月	エアーコマンダー	バンプレスト 未定／STG	
221	2月	BALL BLAZER	BPS ¥5800／SPG	
222	2月	オリンピア・山佐パーチャパチスロ2	マップジャパン 未定／TBL	
223	2月	トレジャーギア	未来ソフト 未定／RPG	74
224	2月	FEDA2 ～ホワイトサージ・ザ・プラトゥーン	YANOMAN GAMES 未定／S・RPG	
225	2月	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント 未定／RCG	
冬予定のソフト				
226	冬	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
227	冬	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5980／PZG	
228	冬	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定／ACT	
229	冬	ファンタステップ	ジャレコ 未定／AVG	
230	冬	パラッパラッパー	SCE 未定／ACT	
231	冬	ワイルドアームズ	SCE ¥5800予定／RPG	
232	冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定／S・RPG	
233	冬	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE 未定／SLG	
234	冬	戦闘国家－改－	SCE 未定／SLG	
235	冬	MLB Pennant Race (仮)	SCEI ¥5800予定／SPG	
236	冬	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥7800／AVG	
237	冬	ラグナキュール	SME ¥5800予定／RPG	
238	冬	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定／ACT	
239	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6800／AVG	
240	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定／AVG	
241	冬	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
242	冬	ウイングオーバー	パック・イン・ビデオ 未定／STG	
243	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	16
244	冬	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5800／AVG	
245	冬	クロック！(仮)	メディアクエスト 未定／ACT	
97年3月以降発売予定のソフト				
246	3月	タクティクスオウガ	アートディンク ¥5800／S・RPG	76
247	3月	Jリーグ エキサイトステージ(仮)	エポック社 未定／SPG	
248	3月	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード ¥6800／ETC	
249	3月	イバラード(仮)	システムサコム 未定／AVG	
250	3月	くるみミラクル	バンプレスト ¥5800／SLG	
251	3月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト ¥9800／STG	
252	3月	HERC'S ADVENTURE	BPS ¥5800／RPG	
253	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	
254	春	メックウォーリア2	アクティビジョン・ジャパン 未定／???	
255	春	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	アクレイムジャパン ¥5800／RCG	
256	春	THE CROW：CITY OF ANGELS(仮)	アクレイムジャパン ¥5800／???	
257	春	MAGIC：THE GATHERING(仮)	アクレイムジャパン ¥5800／???	
258	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事 未定／AVG	
259	春	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード 未定／AVG	
260	春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定／RPG	
261	春	メタルスラッグ	SNK 未定／STG	
262	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK ¥5800／対戦ACT	
263	春	横太平(仮)	エス・ピー・エス 未定／TBL	
264	春	火竜娘－高慈理－	ガスト 未定／AVG	
265	春	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定／AVG	
266	春	三國無双	光栄 未定／対戦ACT	173
267	春	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	
268	春	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ！ミニ四駆バトル(仮)	ジャレコ 未定／RCG	
269	春	ゲーム天国	ジャレコ 未定／STG	
270	春	ZERO DIVIDE2	ズーム 未定／対戦ACT	
271	春	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	
272	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／S・RPG	
273	春	覚悟のススメ	トミー ¥5800／対戦ACT	
274	春	西暦1999 ～ファラオの復活～	BMGビクター ¥5800／AVG	
275	春	スパイダー(仮)	BMGビクター 未定／ACT	
276	春	ファイロ&クロード(仮)	BMGビクター 未定／ACT	
277	春	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター 未定／RPG	
278	春	タンク(仮)	BMGビクター 未定／SLG	
279	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／A・RPG	
280	春	MELT～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定／STG	
281	春	聖刻1092 操兵伝	ユタカ ¥5800予定／RPG	
282	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ 未定／ACT	
283	夏	グランド・セフト・オート(仮)	BMGビクター 未定／RCG	
284	97年	KING OF GAMES	クレア 未定／???	
285	97年	メタルギアソリッド	コナミ 未定／AVG	
286	97年	日本たらればなしツアーⓔ ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥5800予定／AVG	108
287	97年	リンダキューブ アゲイン	SCE 未定／RPG	174
288	97年	公開されなかった手記	Team Bughouse ¥5800予定／AVG	
289	97年	パンデモニアム	BMGビクター 未定／ACT	
290	97年	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング 未定／RCG	
291	97年	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定／SLG	
発売日未定のソフト				
292	未定	RPGツクール3	アスキー 未定／RPG	
293	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー 未定／SLG	
294	未定	囲碁	アスキー ¥6800／TBL	
295	未定	機甲兵G－1	アスク講談社 未定／SLG	
296	未定	ガレオス	アトラス 未定／STG	
297	未定	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ 未定／ACT	
298	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ETC	
299	未定	もうちゃ	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／PZG	
300	未定	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ ¥6500／RCG	
301	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
302	未定	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
303	未定	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	
304	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定／対戦ACT	
305	未定	マジックカーペット	EAV ¥5800／SLG	
306	未定	ビューポイント	EAV ¥5800／STG	
307	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
308	未定	バイオハザード2	カプコン 未定／AVG	
309	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン 未定／RPG	
310	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
311	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定／AVG	
312	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
313	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
314	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
315	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
316	未定	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500／PZG	
317	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト 未定／RPG	
318	未定	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
319	未定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM－X ¥5800／SPG	
320	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
321	未定	雷電DX(仮)	セイブ開発 未定／STG	
322	未定	ガボールスクリーン	SCE 未定／???	
323	未定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE 未定／ETC	
324	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
325	未定	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
326	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
327	未定	ワンダーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
328	未定	レイストーム	タイトー 未定／STG	
329	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	8
330	未定	コブラ・ザ・シューティング	タカラ ¥5800／STG	
331	未定	MVPベースボール(仮)	データイースト 未定／SPG	
332	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定／ACT	
333	未定	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト 未定／RPG	12
334	未定	ディレクター	トンキンハウス 未定／???	
335	未定	Cat The Ripper	トンキンハウス ¥5800予定／AVG	
336	未定	モンスターコレクション	トンキンハウス 未定／S・RPG	
337	未定	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ 未定／RPG	
338	未定	エースコンバット2	ナムコ 未定／STG	
339	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ 未定／STG	
340	未定	タイムクライシス(仮)	ナムコ 未定／STG	
341	未定	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5800／RCG	
342	未定	Jump KID (仮)	NEW 未定／ACT	
343	未定	NOëL2 (仮)	パイオニアLDC 未定／ETC	
344	未定	NAGE LIBRE －螺旋の相剋－	バリエ 未定／S・RPG	
345	未定	飛・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ 未定／TBL	
346	未定	銃夢(仮)	バンプレスト 未定／A・RPG	
347	未定	バトル オブ …(仮)	バンプレスト 未定／SLG	
348	未定	Max Racer	PD 未定／RCG	
349	未定	スワッグマン	ビクターソフト 未定／ACT	
350	未定	トゥーム・レイダース	ビクターソフト 未定／AVG	
351	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
352	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー 未定／???	
353	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定／PZG	
354	未定	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	
355	未定	RAYMAN2	UBIソフト 未定／ACT	
356	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ 未定／SLG	
357	未定	ボイスファンタジア	アスク講談社 未定／AVG	
358	未定	もってけたまご	ナグザット 未定／???	
359	未定	リングス(仮)	ナグザット 未定／???	

●赤い行のタイトルは、初登場のもの、青い行のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベストです。価格はすべて税別表示です。

ねらえ大物 FISH ON!
ネイチャー&
リアルフィッシングゲーム
FISH
EYES
フィッシュ アイズ
プレイステーションで好評発売中
標準価格5,800円(税抜)
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア パック イン ソフト本部

釣り具選択（エサ釣り）
竿・ロッド
ウキ・目印
玉ウキ
ハリ　残り6個
エサ
OK
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
エサ釣り、ルアー、
フライフィッシング。
生動感あふれる魚たちとの
駆け引きは臨場感たっぷり。
これは全部画面写真です。
NATURAL FLOWING SYSTEM
ナチュラルフローイングシステム（NFS）により、
渓流のせせらぎや、湖の水面の波紋をリアルに再現。
この画面クォリティのまま映像が流れていきます。
釣り上げた魚を「水槽」に
入れると名前をつけられ、
鑑賞や飼育ができる。
他にも釣り方を
アドバイスしてくれるなど
楽しいシステムを搭載！
パワーゲージやレベルメータなどを一切省き、
釣り人の視点から見た
「リアルな釣り」「リアルな自然」を表現したゲームです。
水流での魚がいるポイント、水中で暴れる魚、竿のたわみはもちろん、
揺らめくさざなみ、広がる波紋、川湖のせせらぎ、鳥の声…。
いままでにない体験をお約束します。
名前：バスたろう
あかさたなはまやらわぁゎ
いきしちにひみゃりをぃゐ゜
うくすつぬふむゆるんぅゑ！
えけせてねへめゅれょぇ＊？
おこそとのほもよろっぉ〜／
英字　スペース　削除　決定
BGMは大自然の息吹を感じる
ネイチャーサウンド。
渓流のせせらぎを聴きながら、
魚との対話を楽しむのだ。
© PACK-IN-VIDEO
イワナ　58.0cm
を釣り上げた。
キープボックスに入れる。
リリースする。
〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F ☎03(3796)6812（土・日・祝日を除く10:00〜17:00）
10月1日から株式会社パック・イン・ビデオは上記の通り社名を変更し、ビクターインタラクティブ ソフトウエアのブランド名となりました。

電撃PlayStation Vol.32

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

好評発売中

天地無用！登校無用

初回限定特典
イニシャル生産分のみ
描き下し オリジナルイラスト集
マニュアル添付

※OPは横山智佐、EDには折笠 愛・高田由美が熱唱!!　CD2枚組　価格6,800円（税別）

天地無用！「登校無用」用サントラCD【価格2,800円（税込）】がパイオニアLDCより10月23日発売予定！

XING ENTERTAINMENT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月〜金曜日の13：00〜18：00でお願いします。

©AIC·PIONEER LDC.INC./XING 1996

T1024574100491

© Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24574-10/25

定価490円(本体価格476円)

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年10月25日発行(隔週金曜日発行)第2巻第20号通巻28号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業